ときめきメモリアル3発売記念特別限定版 ……………………► '01.12.20

別冊もえぎのウォッチャー

別冊 Moegino Watcher

限定版（通常）：VW070-J1（SLPM 65079）
限定版（ファンド用）：VW070-J9（SLPM 68504）

KONAMI

ときめきメモリアル3 ～約束のあの場所で～



ナント！「ときめき」シリーズ
キャラクターデザイナー勢揃い
こくら雅史氏／大塚あきら氏

そしてあの「幻想水滸伝Ⅱ＆Ⅲ」の
キャラクターデザイナー
石川史女史

日本一有名なときメモラー
MIDIはらふじ氏

こんなスペシャル寄稿は
別冊もえぎのウォッチャーだけ！！

一番気になるのは
やっぱり女の子の事！

女の子徹底紹介

牧原優紀子／河合理佳／相沢ちとせ／神条芹華／橘恵美／御田万里
これを読めば女の子の攻略は完璧！か？

テレビでは観られなかったサブタイトル決定の秘話。
『ときめきメモリアル3』のサブタイトルを『約束のあの場所で』に決めた男

渡辺英治氏インタビュー

神田朱未が語る、『ときめき』の事・『牧原優紀子』の事
神田朱未インタビュー

羽田健太郎氏から「ときめきメモリアル」ファンのあなたへ。
羽田健太郎氏コメント

現役女子大生漫画家"ゴツボ×リュウジ"登場
ゴツボ×リュウジマンガ

毎回話題の声優陣を一挙紹介。
声優インタビュー

- もえぎの高校紹介
- 別冊 鬼編日記・番外編 パッケージ撮影日記
- ボツネタ公開
- 開発者インタビュー
- 開発者涙の寄せ書き
- 描き下ろしイラストピンナップ付き



KONAMI
ときめきを届けにいくよ。
Akemi Kanda
ときめきメモリアル3
〜約束のあの場所で〜
もっと！モット！ときめき2001／さくらの季節　歌：神田朱未
IN STORE NOW
KMCM16 ¥1,300(tax in)
ヒロイン・牧原優紀子役の神田朱未が歌う、ときめきメモリアル3イメージソング。
ときめきメモリアル3イメージソング
1. もっと！モット！ときめき2001 作詞：SANOPPI&2番をつくらなくちゃネ！実行委員会 作曲：めたるゆーき 編曲：米光亮
牧原優紀子イメージソング
2. さくらの季節 作詞：うらん 作曲：平田祥一郎 編曲：米光亮
牧原優紀子イメージソング
3. 流れ星 ーまだ見ぬあなたへー 作詞：うらん 作曲：井内正博 編曲：米光亮
KONAMI
© 2001 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ©2001 KONAMI MUSIC ENTERTAINMENT
発売元：株式会社コナミミュージックエンタテインメント 販売元：キングレコード株式会社 http://www.konami.co.jp/kme
konamistyle.com
コナミ公式オンラインショップでDVD&CDが買える！
http://www.konamistyle.com
Distributed by
KING RECORDS

別冊もえぎのウォッチャー

別冊 Moegino Watcher

書き下ろし
イラストピンナップ
付き



表紙モデル
牧原優紀子

ときめきメモリアル3発売記念特別限定版

CONTENTS

特集 一番気になるのはやっぱり女の子の事!

女の子徹底紹介

これを読めば
女の子の攻略は
完璧!か?

特別インタビュー テレビでは観られなかったサブタイトル決定の秘話。

『ときめきメモリアル3』のサブタイトルを『約束のあの場所で』に決めた男



インタビュー

COMIC

スペシャル寄稿

寄 稿

OTHER

INTERVIEW

ヒロイン 牧原優紀子役

神田朱未に聞く

AKEMI KANDA

プレッシャーよりもうれしい気持ちのほうが断然強かった



『ときめきメモリアル3』のヒロイン牧原優紀子の声を担当した青二プロダクション所属の新人声優、神田朱未さん。金月真美さん、野田順子さんといった大先輩が演じた『ときめきメモリアル』のヒロインを、新人の神田さんはどのように演じたのだろう？　そんな素朴な質問をぶつけるつもりで行ったインタビュー……だったんですが、話は思わぬ方向に脱線し、ぶつけるつもりの質問もあやふやに。でも、これはこれで神田さんの事をみなさんに知ってもらえるのではと思い、ほぼ原文ママで掲載しちゃいました。もはやインタビューではなく雑談となってしまったこの企画、キーワードは"ポジティブシンキング"です。

聞き手：MIDIはらふじ

—神田さんは『ときめきメモリアル3』のヒロイン、牧原優紀子ちゃんの声を演じてらっしゃるわけですが、オーディションの結果、牧原優紀子役が決ったときの感想を教えていただけますか？

神田　「受かったよ」っていう連絡をマネージャーからもらったのが、日本舞踊の稽古場だったんです。電話で「受かったよ」って言われてすごくうれしかったんですけど、稽古場って静かなところなので大きな声が出せなくて。だから、「ふわぁぁぁ……！」って声に出さずに大きな息を出して驚いてました（笑）。

—大声を出してよろこべなかったわけですね。

神田　はい。でも、本当にうれしくて「ホントですか？　ホントですか？」って何度も確認して。

—あ、やっぱりうれしかったですか。

神田　ええ、もちろんですよー。それで、うれしいときはほっぺをつねって夢じゃないかどうか調べるっていうじゃないですか。だから、ゆっこ（神田さんは優紀子ちゃんのことをこう呼ぶ）役決定の話を聞いた後、それをやってみようと思ってほっぺをつねってみたんですけど、あんまり痛くなくて……。

—へっ？

神田　きっと、うれしくて感覚がマヒしてたんだと思います（笑）。

—（笑）

神田　「1日寝て起きてこれが夢だったらいやだな」なんて思ってたんですけど、ゲーム音声の収録が始まって、それにまつわるいろんな事が動き出してくると、だんだん現実味を帯びてきて。それに比例してワクワク感が増えていきましたね。

—『ときめきメモリアル』って、恋愛シミュレーションゲームの元祖的作品でビッグタイトルじゃないですか。その最新作のヒロインを演じるっていうプレッシャーはなかったですか？

神田　プレッシャーとかはあまり感じないで、楽しくお仕事させていただきました。「うれしい！」って気持ちのほうが大きくて。

—「わー、どうしよう？」とかそういうことはあまり思わずに。

神田　はい、後ろ向きな事はあまり考えなかったですね、私、ポジティブな性格なので（笑）。どうしようって悩むよりは、せっかく決まったんだから楽しみたいっていう気持ちのほうが断然強かったです。

—おーっ、素晴らしいっ！

神田　私がプレッシャーを感じないように、周りのみなさんもそういう雰囲気を作ってくださってましたし。

—じゃあ、あの『ときめきメモリアル』の最新作、ってことはあまり意識せずに。

神田　はい。現場の雰囲気も、『1』も『2』も比較することなく、『3』のヒロイン牧原優紀子って女の子を、朱未ちゃんが思うヒロインのままで自然に演じてください、って感じでしたね。

—なるほどー。収録自体は問題なく進んだんですか？

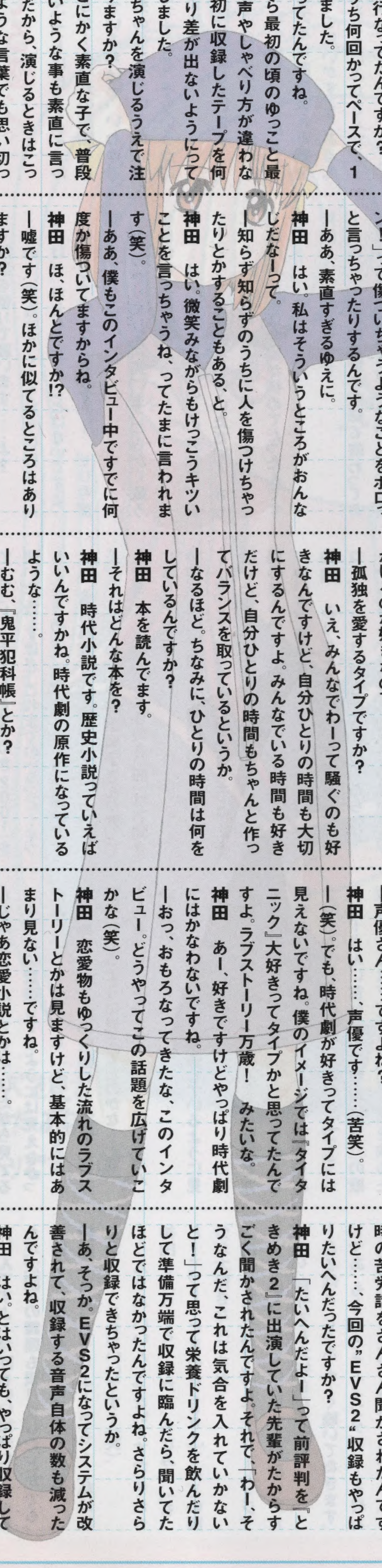
神田　そうですね、私の場合は大きな問題もなく。

—なんかこう、ディレクターにめっちゃ怒ら

PROFILE

神田朱未 プロフィール

愛知県出身。青二塾東京校を経て青二プロダクションへ。趣味はモダンダンスと日舞。他の出演作品に『激闘クラッシュギアターボ』（テレビ朝日系列）の華野カオル役、『新白雪姫伝説プリーティア』（WOWOW）の淡雪真綿役などがある。



れてシクシク泣いてたとか……。

神田　「えーん」って? それは毎日! って嘘ですけど(笑)。

—あはは。そういうのもまったくなく。

神田　はい、なかったです。あ、収録の最初の頃は緊張して、喉がしまっちゃって声がうまく出なかったりとかしたんですけど。

—ああ、さすがにそういうのはあったんですね。

神田　はい。それで現場のみなさんとどうやったらちゃんと声が出るかを話し合ったりして(笑)。

—それも慣れてきたらだんだんと……。

神田　なくなってきましたね。

—それ以外に収録時のハプニングみたいなものがあれば教えていただきたいんですが。

神田　『ときめき3』の音声収録って、昼の部と夜の部に分かれていたんですけれども、夜の部はスタジオで不思議な現象が起きちゃって。

—ん? 不思議な現象というと?

神田　どこからか「とんとんとん」って音が聞こえてきたり……。

—うはっ! 怖い系なお話ですか! それってラップ現象ですよね?

神田　私のときはあまり起こらなかったんですけど、起こる人のときは起きてたみたいで(笑)。

—うわー!

神田　不思議な音が鳴り止むのを待ってたりとか、けっこうあったみたいですよ。

—ひゃー、怖いですねー。

神田　あんまり言うとあれですから、このへんで(笑)。

—ですねー。えっと、ゲーム音声の収録ってどれぐらいの期間行なってたんですか?

神田　1週間のうち何回かってペースで、1年間ぐらい録ってました。

—うわ、長い間やってたんですね。

神田　はい。だから最初の頃のゆっこと最後の頃のゆっこの声やしゃべり方が違わないように、一番最初に収録したテープを何度も聴いて、あまり差が出ないようにって意識しながら演じました。

—ほかに、優紀子ちゃんを演じるうえで注意した点とかありますか?

神田　ゆっこはとにかく素直な子で、普段私たちが言わないような事も素直に言っちゃうんですね。だから、演じるときはこっちが照れちゃうような言葉でも思い切ってかわいく言うように心がけました。例えば、ゆっこが「えへっ」って言うときは自分も肩を上げて「えへっ」って笑ったり。そんなふうに、どんな言葉も照れずに素直に言う事には気をつけましたね。

—優紀子ちゃんって、高校入学直前にイメチェンして大成功したっていう設定のキャラで、これまでのヒロインにはなかったパターンなんですけど、同じ女性として共感できる部分はありますか?

神田　「新しい試みだなー」って私は思ったんですけど、女の子って恋をしたらきれいになったりするので、そういうのは「いいなぁ」って思います。自分もそうなりたいなーって(笑)。

—いやいや、十分かわいいじゃないですか! それ以上何を求めてるんですか!

神田　ううー、私もゆっこみたいにかわいくなりたいですよー(笑)。

—「私もかわいくなりたいー」ってそんな、インタビューの主旨が変わってきてますよ(笑)。

神田　(笑)

—優紀子ちゃんは髪を切ってコンタクトにしてイメチェンしたわけですけど、神田さんご自身はそういう変身願望みたいなのはありますか?

神田　彼女みたいになれるものならなりたいですよー! (笑)。あ、でもガラッと変わるよりも、だんだんいい女性になっていくほうがいいかもしれないですね。いいお仕事をしていい経験して、自分を磨いていくみたいに。

—優紀子ちゃんと神田さんの共通点ってありますか?

神田　さっきも言いましたけど、ゆっこってすごく素直なんです。素直でかわいいんですけど、それが過ぎてたまに相手が「ガーン!」って傷ついちゃうようなことをポロっと言っちゃったりするんです。

—ああ、素直すぎるゆえに。

神田　はい。私はそういうところがおんなじだなーって。

—知らず知らずのうちに人を傷つけちゃったりとかすることもある、と。

神田　はい。微笑みながらもけっこうキツいことを言っちゃうね、ってたまに言われます(笑)。

—ああ、僕もこのインタビュー中ですでに何度か傷ついてますからね。

神田　ほ、ほんとですか!?

—嘘です(笑)。ほかに似てるところはありますか?

神田　んー……。最近、顔がゆっこに似てきたって言われるようになりました。

—おっ!

神田　ほっぺのふくらみ加減とかが……。

—ふむふむー(といって、手元の優紀子のイラストと神田さんの顔を見比べる)

神田　あ、見比べてるー(笑)。どうですか?

—似てますねー、うんうん。

神田　えへへ、よかったー(笑)。

『鬼平犯科帳』のテレビドラマ、大好きです!

—先ほどからお話してて思うんですけど、すごくポジティブですよね、考え方が。

神田　うーん、でも落ち込むときはすごく落ち込むんですよ。ズドーンって。寝ると忘れるんですけど(笑)。

—じゃあ、ストレスは睡眠で発散しているわけですか。

神田　ええ。あとは日本舞踊のレッスンを週1回受けているんですけど、イヤな事があったら着物を着て帯を締めて踊ります。そうすると心がすーっと落ち着くんですよ。

—おお、それは粋ですねー。よく女性の方に同じ質問をすると「とにかく食べます」とか「ショッピングします」とか言いますけどね。

神田　んー、特別そういう事はしませんね。

—休日とかはどんなふうにすごしているんですか?

神田　映画を見たり、お芝居を見たり…あと、よく散歩に出かけます。

—へー、散歩ですか。

神田　自然が好きなので、公園を歩いたりとかするのが好きなんですよ。ひとりで出かけるのが好きなので。

—孤独を愛するタイプですか?

神田　いえ、みんなでわーって騒ぐのも好きなんですけど、自分ひとりの時間も大切にするんですよ。みんなでいる時間も好きだけど、自分ひとりの時間もちゃんと作ってバランスを取っているというか。

—なるほど。ちなみに、ひとりの時間は何をしているんですか?

神田　本を読んでます。

—それはどんな本を?

神田　時代小説です。歴史小説っていえばいいんですかね。時代劇の原作になっているような……。

—むむ、『鬼平犯科帳』とか?

神田　はい!

—うそっ!?

神田　そういう歴史小説が好きで。あと、日本の歴史自体が小説になっているものがあるんですけど、そういうのが好きですね。

—へー、日本の歴史に興味があるんですかー。

神田　いや、そういうわけでは……。

—なんじゃねん! (笑)

神田　あはは、歴史はあまり知らないんです(笑)。

—『鬼平犯科帳』の小説を読むって話が出ましたけど、時代劇のドラマとかも……。

神田　もう大好き! 『鬼平犯科帳』のドラマ、大好きです!

—いま、すごい大きい声で答えましたね(笑)。

神田　(笑)

—『鬼平』以外はどんなのが好きなんですか?

神田　『大岡越前』とか……『必殺』シリーズも好きです。あの、口から糸をピーって出す人が……。

—いや、口から糸をピーって出すのは仕事人じゃなくてモスラの幼虫じゃないですか?

神田　ち、違います! 三味線の人です! (笑)

—ああ、そっかそっか(笑)。

神田　京本正樹さんが演じてた”組紐屋の竜“がすごく好きでした。

—『必殺』シリーズはテーマ曲もかっこいいですよね。

神田　ですよねー。ジャジャジャーン、ジャジャジャジャジャジャジャジャーン(といってテーマ曲を歌う)。

—……いま微妙にかんでませんでした?

神田　あ……(笑)。

—声優さん……ですよね?

神田　はい……、声優です……(苦笑)。

—(笑)。でも、時代劇が好きってタイプには見えないですね。僕のイメージでは『タイタニック』大好きってタイプかと思ってたんですよ。ラブストーリー万歳! みたいな。

神田　あー、好きですけどやっぱり時代劇にはかなわないですね。

—おっ、おもろなってきたな、このインタビュー。どうやってこの話題を広げていこかな(笑)。

神田　恋愛物もゆっくりした流れのラブストーリーとかは見ますけど、基本的にはあまり見ない……ですね。

—じゃあ恋愛小説とかは……。

神田　恋愛小説は全然読まないですね。映画で見るくらいで。

—恋愛に興味がないわけじゃ……ないですよね?

神田　いえいえいえ、そんなことはないですよ。素敵な恋がしたいと、いつも思ってます(笑)。

—恋愛の話が出たところで、ゲームの話題に戻りたいんですが、この『ときめきメモリアル3』ってプレイする人のほとんどが男性なんですけど、神田さんはそのプレイヤーの恋愛対象となる女の子を演じたわけじゃないですか。ゲーム中で恋愛云々を演じるのってメチャクチャ難しいと思うんですけど、実際いかがでしたか?

神田　そうですね、会話をちゃんとしてるぞっていう雰囲気を出すにはどうすればいいのか、すごく考えましたね。

—収録のときはひとりきりで相手がいませんもんね。

神田　はい。だから、収録するときは「いま私はこういうお店にいて、こういう状況で、相手の男の子がこういうふうにしゃべって…」っていうのを一生懸命想像をして、そのうえで演じるようにしました。あとは、恋愛をしたときに感じるときめきだったり、優しさだったりとか、そういう気持ちをどうやったら言葉に乗せて伝えられるだろうって。収録のときはそれを考えていましたね。

—そういえば、『ときめき2』から”Emotional Voice System“(EVS)が搭載されて、女の子たちがプレイヤーの入力した名前を呼んでくれるようになったじゃないですか。で、前作『ときめき2』の声優さんたちにインタビューしたときに、「台本の厚さが尋常じゃない!」とか「意味不明の単語を延々と読まされる、読経のような作業だった」とか、EVS収録時の苦労話をさんざん聞かされたんですけど……、今回の”EVS2“収録もやっぱりたいへんだったですか?

神田　「たいへんだよー」って前評判を『ときめき2』に出演していた先輩がたからすごく聞かされたんですよ。それで、「わー、そうなんだ、これは気合を入れていかないと!」って思って栄養ドリンクを飲んだりして準備万端で収録に臨んだら、聞いてたほどではなかったんですよね。さらりさらりと収録できちゃったというか。

—あ、そっか。EVS2になってシステムが改善されて、収録する音声自体の数も減ったんですよね。

神田　はい。とはいっても、やっぱり収録している途中で「私はいま何をしゃべっているんだろう? 魔法の呪文を唱えてるのかしら?」って思うこともありました(笑)。



初めての私がギュッと詰まってる感じ。

―『ときめき』ってソフトはビッグタイトルですから、これからゲーム以外の展開ももちろん考えられているわけで、いわゆる"声のお仕事"以外の仕事っていうのも増えていくと思うんですけど、そういう点についてはいかがですか？

神田　もうすごく楽しみにしています。

―お、さすがポジティブシンキング！（笑）

神田　あはは（笑）。私の中に、『ときめき３』を遊んでくださる方々と直接会える機会が増えればいいなって思いがすごくあるんです。私が出ていったときにみなさんがどう反応してくれるのか楽しみですし。だから、そういう機会がいっぱいあればいいなーって思ってます。

―なるほど。あ、そういえばゲームソフトに先駆けて、神田さんが歌っている『もっと！モット！ときめき2001』のCDが発売されたじゃないですか。それに関しても触れておきたいんですが、神田さんはもともと歌う事はお好きなんですか？

神田　はい、大好きです。

―あ、じゃあみんなでカラオケにいってガーッと歌ったり……。

神田　えっと、ガーッと歌うのはひとりでいくときなんですよ。

―ひ、ひとりでいく？

神田　はい、ひとりで行きますよ？　ひとりで部屋を借りて歌います……よ？

―あのー、僕もすごくカラオケは好きなんですけど、ひとりで行くことはないですよ。

神田　じゃあオススメですっ！　ぜひ今度試してください。

―わ、わかりました（笑）。ま、ともかく歌う事自体は大好きだと。

神田　はい。とくに今回のこのお仕事でレコーディングを経験させていただいて、さらに好き度がアップしたって感じです。

―歌のお仕事は今回が初めてだったんですか？

神田　はい、初めてです。

―もうすでに何曲か歌の収録も終わってると思うんですが、いちばん最初に録った曲は何だったんですか？

神田　『もっと！モット！ときめき2001』です。

―わっ、いきなり難しい曲からの挑戦だったんですね。

神田　はい、難しかったです…なんちゃって（笑）。（たまたま同じ場所で打ち合わせをしていたため顔を出していた『もっと！モット！ときめき2001』作曲者のメタルユーキ氏が苦笑い）

―いや、「なんちゃって」とかかわいく言ってフォローしても遅いです（笑）。

神田　（笑）。でも、とってもかわいい曲だと思います。

―僕も『ときめき３』の制作発表会で初めて『もっと！モット！ときめき2001』を聞いたんですけど、これまでの『もっと！モット！ときめき』と全然イメージが違いますよね。金月真美さんが歌われてた『もっと！モット！ときめき』や野田順子さんが歌ってた『もっと！モット！ときめき'99』はお聞きになりました？

神田　はい、2曲とも事前に聞きました。

―『もっと！モット！ときめき2001』を聴いた僕の印象はですね、なんというか、首筋の後ろあたりがくすぐったくなるようなかわいさがあるなぁと。

神田　ありがとうございます。今回のレコーディングは、何もかも初めてだらけで、一から教えてもらって、初めての私がギュッと詰まっている感じがするんですよね。だから……。

―初々しさが感じられるのかもしれませんね。

神田、ええ、それでくすぐったくなるのかもしれません（笑）。

―同じ声を録る作業でも、ゲームの音声を録るのと歌を録るのはまったく別物だと思うんですけれども、歌のほうで苦労された点などあれば教えてください。

神田　んー、苦労も何も初めてづくしで、どれが苦労かもわからないくらいドキドキしてました。

―オロオロしたりとか……。

神田　私はすごくオロオロしててめちゃめちゃ緊張してたんですが、はたから見てるとそんなに緊張してるようには見えなかったみたいです。あ、でも、『もっと！モット！ときめき2001』の収録のときはやっぱり緊張してるように見えてたのかな……？

―とおっしゃってますが、マネージャーさん、いかがでしょう？

マネージャー　うん、緊張しているように見えた。

神田　あ、やっぱりー（笑）。でもね、緊張したままだといけないからという事で、そのあと踊りながら歌録りしたんですよ。「ちょっとフリとかつけながら歌っていいよ」ってディレクターさんに言われて。「準備はOK」の歌詞のところはグッてOKのポーズを決めたりして（笑）。

―そりゃかなり楽しそう。

神田　はい、とても楽しかったです。

―歌録りはけっこう時間かかったんですか？

神田　『もっと！モット！ときめき2001』に関していえば、時間はかかりましたね。私の歌録りが初めてという事もあって、録音スタッフ側のみなさんがすごく丁寧に録ってくださったというのもあるとは思うんですけれども……。

―ああ、そうでしょうね。『ときめきメモリアル』の顔となる曲ですからね。

神田　はい。ですから、ディレクターさんもこだわって録ってくださいましたし。

―実際に上がってきた曲を自分で聴いてみて、どうですか？

神田　もううれしくてうれしくて、毎日のように聴いちゃってます。ここに来る途中も聴いてました（笑）。

―あ、やっぱうれしいですか

神田　自分の曲なのでうれしいです。頑張ってよかったって気持ちでいっぱいですよー

―どうですか、自分の中で納得できる歌が歌えました？

神田　納得できます！　聴いてて、「わー、ここ大好き！」って部分もありますよ。

―あはは、ポジティブな考え方がここでも発揮されてますねー。

神田　（笑）

―いやー、素晴らしいです、そこまで自分の作品が大好きって言い切れることはいいことですよ。

神田　でも、本当ならちょっとは遠慮したほうがいいんですよね……？

―んー、声優さんって謙遜する方がけっこう多いんですよ。「今回もいい出来になりましたが、次回への課題も残りました」とかでも、神田さんにはそれがないですよね（笑）。

神田　ああ、どうしよー。でも……私は私だから……これでいいですー（笑）。

―うんうん、いいんじゃないですか、それも神田さんらしさですから。ちなみに、『もっと！モット！ときめき2001』ではどの部分が大好きなんですか？

神田　「ピンクのリップはスウィートマジック」っていうところは、私らしい歌い方だなって、自分でも大好きな所です。

―なるほど、じゃあよーく聴いておきます。じゃあ、もうそろそろインタビューも終わりに近づいてきたので最後の質問です。『ときめき３』のゲーム音声の収録を振り返ってみて、その出来には何点つけますか？

神田　ああ、またポジティブシンキングですごい点数を言ってしまいそう……（笑）。

―いいじゃないですか、自分が思ってることを正直に言ってください。

神田　えっと……じゃあ、120点です！

―おお！　100点超えてる！（笑）

神田　ちょっと押さえ気味に……。

―え、120点でも押さえてるんですか!?（笑）

神田　実力以上のものを出し切ったので、20点オーバーです。もう満足です！

―大満足ですか。

神田　はい、"大・満・足"です。文字が大きくドドーンって出てるイメージで、文字が光ってます。ピカーって（笑）。

―あはは、それはすごいイメージだ（笑）。じゃあ、ユーザーさんにも自信をもって……。

神田　はい、自信を持って「聞いてください」って言えます。

―さて、それでは最後に『ときめきメモリアル３』を購入してこれを読んでいるみなさんに、ひとことメッセージをいただけますでしょうか。

神田　『ときめきメモリアル３』のゆっこを一生懸命演じさせていただきました。みなさんの心がキュンとなることは間違いなしのものになっているので、とにかくいっぱい楽しんでほしいです。

―本日はありがとうございました。

神田　ありがとうございました！

こんにちは、こくら雅史です。



「ときめきメモリアル」
その内容を初めて知ったのは
1992年の冬でした。
なにげない立ち話だったんですが
「学園もの」「恋愛もの」 これはおもしろそうだ!
その企画を本当にやるんだったら ぜひ
やりたいと思っていました。

あれから9年近く
もう「ときめき」一筋です。
今回「ときめき3」では
企画から参加、
舞台設定と演出を
やらさせてもらいました。
チームの人数も、予算も 認知度も
あの頃とは けた違いです。

2001.10

このポーズを見て
ピンときたあなた
筋金入りです。(笑)



私事ではございますが
開発の途中で結婚いたしました
式場すべてをときめき一色
伝説の樹まで持ちこんで
寸劇までやりました(笑)
詩織ちゃん、沙希ちゃん 見晴ちゃん
まで見にきてくれたぞ(爆)

現役女子大生人妻マンガ家・ゴツボ×リュウジ先生⑲の衝撃描き下ろしマンガ「レジェンド オブ 坂」。





ゴツボ×リュウジ先生のマムガは角川書店「少年エース」でも読めたり、読めなかったり、どっちやねん、と。

あまりにもビックリな展開に開発員一同騒然となったこのマンガ。楽しんでいただけましたか？





「初めまして、コンニチワ。とりあえずゴメンなさい。でもよろしく。」 ゴツボ×リュウジ

街でウワサの場所

あの制服はどこの高校？

Let's go to high school

「私立もえぎの高校」に行ってみよう。

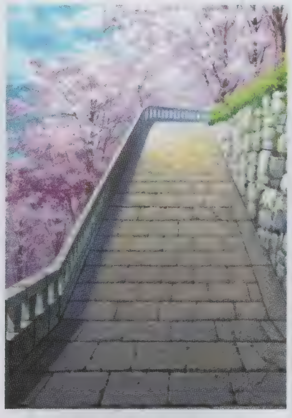
もえぎの市に存在する「私立もえぎの高校」、古くから存在するこの高校が今なぜか気になる。というわけで今回は「私立もえぎの高校」を大解剖。学校の全体図や校章・制服など今まであまり注目されなかった点もまとめて紹介しよう。なぜかこの高校にはカワイイ女の子が多いという噂なので、要チェックしておいて損はないけど、ストーカーに間違われないように注意してね。

校章デザインについて

もえぎの高校の名前の由来を自分なり解釈してみました。もえぎのの「萌」は「きざし」とも読みます。「兆し」と同じです。萌えるという意味は「兆しがある」、「芽生える」という意味合いで使われます。(2Dとの)恋に心奪われるという意味ももちろん含まれます。(コラコラコラ) 結局、ときめき2の時の「伝説の鐘」のように具体的なモチーフがなかったので「若葉、新芽」というのをイメージに盛り込んでカッコイイ感じにしてみた…といったというのが本音です。ビミョーなカッコよさですが…。

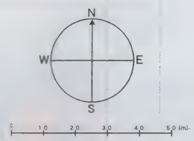


「私立もえぎの高校」は1900年5月20日にもえぎの市の丘の上に創立され、旧道が使用されていたが高度経済成長時に区画整理されて新道が通り、その際校舎も木造から鉄筋コンクリートに建て直されたそうです。



今では旧道を通る人はほとんどなく、眺めの良い場所として生徒に親しまれているが「私立もえぎの高校」に通う生徒に伝わる伝説があることでも有名な坂。









これがウワサの男社と女社。

①教室
ここが生徒の皆さんが勉強する、教室です。キレイに掃除されていてとても明るい雰囲気です。

②体育館
運動施設が充実しているもえぎの高校。取材当日も、部活動が熱心に行われていました。

③屋上
丘の高台に建っているもえぎの高校のさらに屋上から眺める景色は絶景です。お昼などここで食べている生徒さんも多いとか。

④駐輪場
自転車通学をしている方も多いので、駐輪場は登校時と下校時はワイワイ元気な声が聞こえてきます。登校時坂をのぼるのが大変！という生徒さんの声多し。

⑤⑥⑦⑧運動場（野球場・テニスコート・プール・道場）
私立の高校の中でも施設の充実度はトップクラスではないでしょうか。部活動に参加する生徒さんが多いのも納得です。

⑨中庭
日当たりの良い中庭でも、生徒さん達がおしゃべりなどしていました。カップルの姿もチラホラ・・・うらやましい。

制服も校章もとてもデザインがカワイイ。だからカワイイ女の子が集まるのかもしれませんね。

制服デザインについて

●色
ごく初期の段階で、色はこくら氏によりほぼ決定していました。青でもなく、緑でもない色。3では、過去がポイントになっている部分も多いのですが、そういった、ちょっとノスタルジックな雰囲気を出すために、あえてこのような色使いになっています。



冬制服決定稿
今見ると、結局一番落ちついたデザインだと思います。ハイネックというのは、最初から最後まで残ったデザインです。ちなみに中は、長袖Tシャツのようになっています。



夏制服決定稿
夏制服の胸の部分は、冬と同じにするか別にするかで、一番意見の分かれたところです。当初は、ハイネックタイプのものもあったのですが、「暑そう」とのことでボツになりました。

●形
初期のデザインを受けて、ポリゴン化にあたりいくつかの案が出されました。他の色や形なども出されましたが、結局、色のところでも書いたように、昔懐かしいオーソドックスな形に落ち着いたと言えると思います。ちなみに、ウエストがしぼってあるデザインが初期のもの以外にないのは、2と同じシルエットになってしまうのを避けたためです。

今回お見せするのは、一枚づつにまとめたイラストです。デザインしていた時は、レイヤーでわかれたものを組み合わせて検討していたので、実際にはもっと多くのバリエーションがあります。



冬制服案 1
最初のデザインをリファインしたものです。首に付いているリボンは、プリントということになっています。結構最後まで残ったデザインです。



冬制服案 2
かなり決定稿に近いデザインです。エリの2重のラインとスカートの形が違うくらいです。リボンの形は、決定稿のものとこのデザインのものと、2バージョン考案されました。



冬制服案 3
2の案のスカートを白にしてみたものです。エリのラインが1本になってます。



冬制服案 4
全く違う案もよかろうということで、ちょっと遊んでみたデザインです。ときめきっぽくないということで、あっさり却下されました。



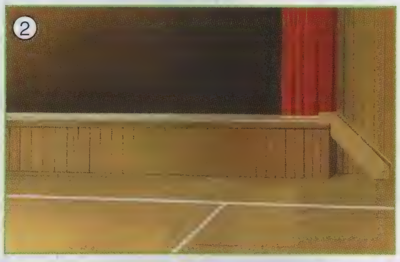
夏制服案 1
このように、夏制服の胸当て？があるものも考案されました。涼しげでいいのですが、冬制服とデザインが変わるということで、ボツになりました。

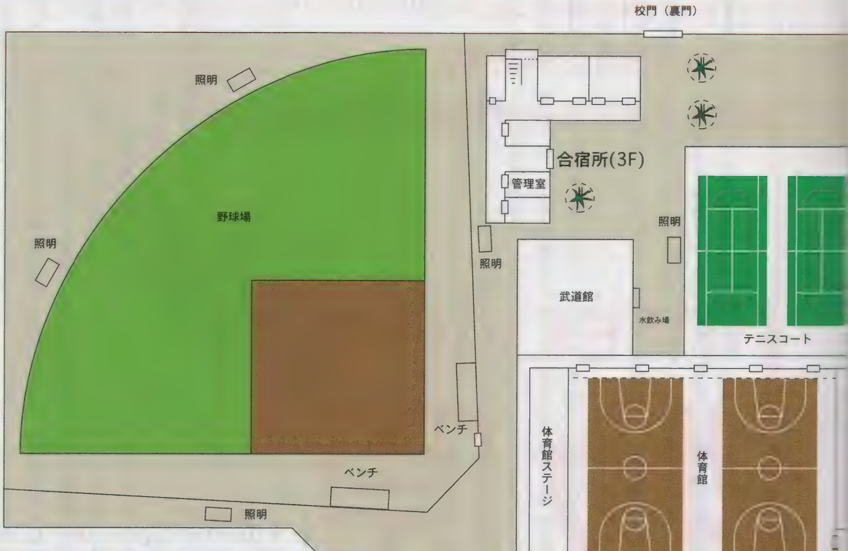


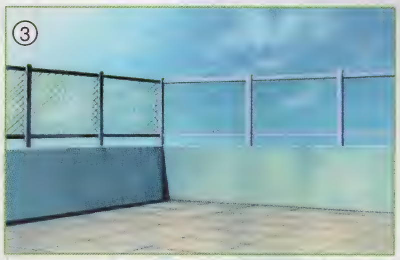
夏制服案 2
グレーをメインにしていますが、ちょっと重いということでボツになりました。

校風もとても自由ですが決して乱れることなく、校内もとても綺麗に整備されていて生徒の皆さんもとてもノビノビ生活されています。生徒会やクラブ活動もとても盛んなので、年1回行われる文化祭には皆さん是非遊びに行ってみてください。

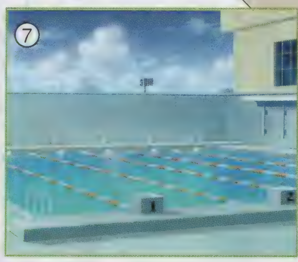


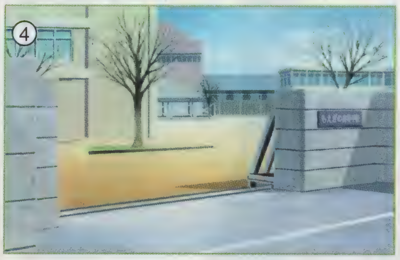




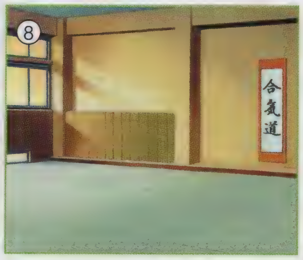








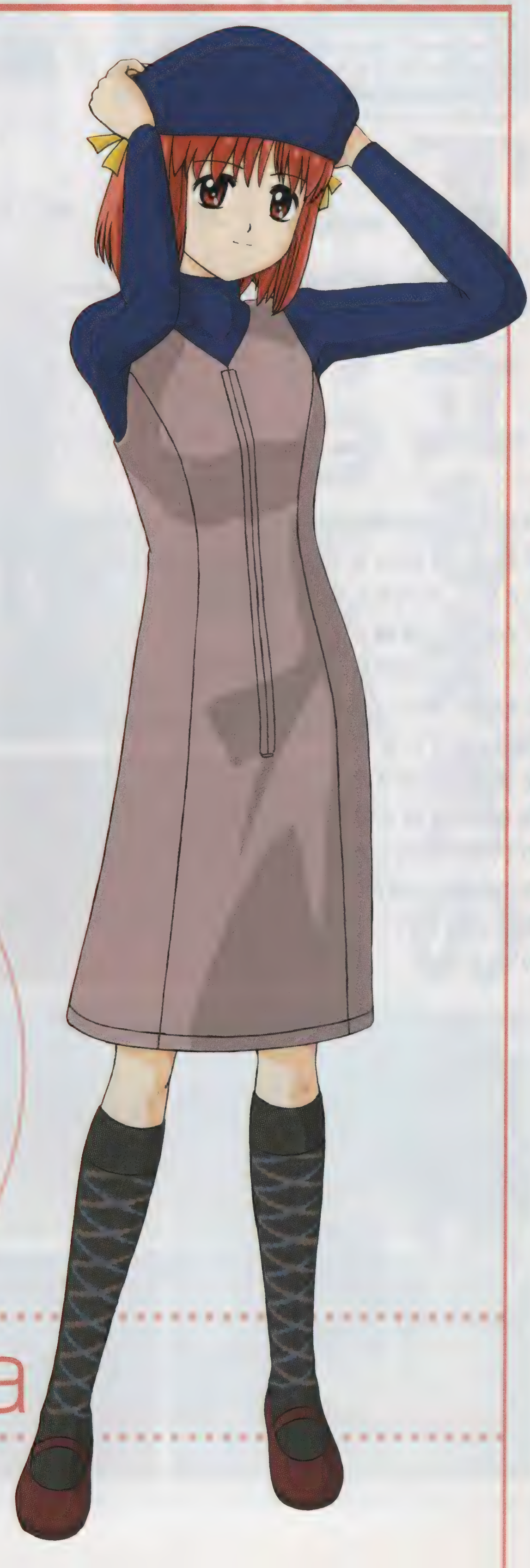






Yukiko's data

誕生日:1986年9月11日
星座:乙女座
血液型:O型
身長:158cm
スリーサイズ:B80・W56・H82
趣味:お菓子作り、手芸
好きな物:占い、ゲーム、小動物
嫌いな物:格闘技、おばけ
部活:野球、サッカー、陸上
好きな食べ物:ケーキ
特技:話を聞く・菓子作り

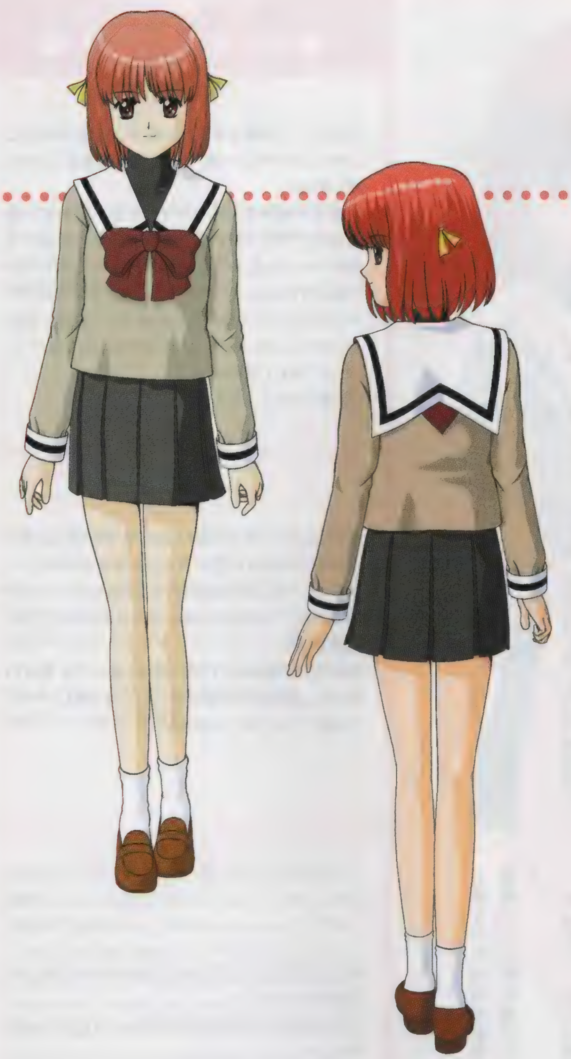


Interview 牧原優紀子 Yukiko Makihara

Yukiko Makihara

Interview Yukko

お菓子作りが得意な牧原さんをキャッチ！



Yukiko Makihara

「わたし、そんなにおもしろい休日は過ごしてないと思うけど……」

牧原優紀子さんのプライベートを探るために、ショッピング街へとやってきた我々取材班。この日は日曜日という事もあって、ショッピング街は親子連れやカップルで賑わいまくり。大通りを歩きながら、いろいろと質問をしていく事にしました。

―買い物へはよく来るの？

「ちとせとふたりで買い物に来ることはあるけど、そんなによく来るわけじゃないんだ」

―そうなんだ。牧原さんはどういうお店が好き？

「んー、特に好きなお店があるわけじゃないけど。でも、ちとせとふたりでいるときは、ちとせがどんどんお店へ入っていくから、わたしはそれを追いかけるだけなの（笑）」

―あはは。なるほど。相沢さん、活発だからねー。彼女を追いかけるだけでもいい運動になりそう。

「あっ、でも、お菓子の材料を売っているお店にはよく行くんだ。普段から時間があれば作るようにしているから、台所はお菓子の材料でいっぱいなんだけど、それでもまた買ってきちゃうの（笑）」

―材料がなくなってから買いにいけばいいのに。

「わたしおっちょこちょいだから、どれがなくなっているか覚えてなくて。たしかこの材料がなかったかな？って買って家に帰ってみたら、まだ開けてない袋が3つあったこともあるんだよ」

にこにこと笑いながら自分の失敗談を話す牧原さん。人と話をする事が本当に好きらしい。

―お菓子作り以外に料理は？

「ううん、わたしが出来るのはお菓子作りだけなの。本当はお料理も作ってみたいんだけど……いまはまだ勉強中なんだ」

こんなかわいい子に手作り料理を作ってもらえたら、男としては幸せ以外の何物でもないんだけど。おっとと、こんなところでそんな事を考えてちゃいけない。

「？　どうしたの？」

―いえいえ、なんでもありません。取材取材っと。えーっと、相沢さんと出かけるときは、どんな話をしているの？

「んっと、わたしが話をする時間よりもちとせがしゃべっている時間のほうが長いから。わたしはちとせがしゃべっているのを聞いてるだけなの」

―あ、そうなんだ。でも、それじゃ退屈しない？

「人の話を聞くのは大好きなの。退屈はしないかな」

―じゃあたとえば、男の人とこういうところをデートするとしたら、やっぱりいろんな話をしてくれる人のほうがいい？

「うん。人と話をすると、わたしの知らない事を教えてもらえたりするから。へーそうなんだ…って聞き入っちゃうの。」

―そういえば、よくお年寄りと楽しそうにお話している牧原さんを見かけるという情報があるけど、お年寄りとお話するのは好きなの？

「うん、好きだよ」

たしかに、牧原さんのキャラクターはお年寄りに好かれやすいかもしれない。こちらが話している最中もニコニコ笑って、時折相槌をいれながら熱心に聞いてくれる彼女。たしかにこんな彼女がいればデートも楽しいだろう。もえぎの高校の男子生徒の間で人気急上昇中というのもうなづける話。

「あ！　カップケーキの素を買うのを忘れてた。んっと、さっき通ったお店へ戻ってもいいかな？」

―どうぞどうぞ。じゃあ、我々もいっしょに戻りましょう。

「そうだ、このあと時間空いてる？　わたしの手作りのでよければ、カップケーキごちそうするよ」

―え、いや、取材させてもらってるうえ、手作りお菓子までごちそうになるなんて、そんな……。

「気にしない気にしない。もしよければだけど……」

人気急上昇中の牧原さんの手作りケーキ。そりゃあ食べてみたいけど、こっちは取材している身だし、どうしたものか……。いやいや、でもここでお誘いを無下に断るのも失礼だし……。

「どうしたの？」

―い、いえ、なんでもないです！　じゃあお言葉に甘えまして、いただきます！

「えへへ、じゃあ頑張って作っちゃおーっと」

友人コメント1 親友の相沢ちとせさん

「ゆっこはええ子やで。なんやろ、いっしょにいて安心できるちゅうんかな。ほら、おっとりしてるやん。マイペースっていうか。せやから、話しててもこっちの心が落ち着くんや。たまーにペースを崩される事もあるけどな（笑）。まぁ、それがあの子のええところでもあるんやから、あれはあれでええんやけど。あ、そうそう、高校入ってからイメチェンしたやん？　いきなり髪の毛切ってコンタクトにしたんやけど。でもかわいなったよな、ほんまに。それでもうちのほうが10倍くらいかわいいけど……ってホラ、つっこまな！　「そんな事あらへんやろ！」って！　ボケーっとしてんとちゃうで！

友人コメント2 お友達（？）の近所のおじいちゃん

「は？　優紀子ちゃん？　いえいえ、私は又兵衛と申します。はぁ？　ああ、優紀子ちゃんですか。あの子はいい子ですよぉー。私達にも優しくしてくれますしねぇー。いまどき珍しい、本当にいい子ですよぉー。はい？　ええ、来年で90歳になります」

Moegino Watcher SPECIAL

牧原優紀子 Presents

男子でもできる ケーキ作り講座

"もえぎのウォッチャー"特別企画その1！　今日は牧原優紀子ちゃんをゲストに迎えて、彼女の得意なお菓子作りを学んじゃいましょう。作るのは、バターパウンドケーキ。少ない材料と簡単な器具で作れるお手軽お菓子です。それではさっそく先生をお呼びしましょう。牧原優紀子先生、どうぞー！

「せ、先生だなんて、恥ずかしいな……」

いえいえ、このコーナーでは優紀子ちゃんは先生です。

「わ、わかりました。じゃあ、頑張ってケーキを作りましょう」

ではさっそくバターパウンドケーキを作っていきましょう。まずは何をどうすればいいですか？

「んっと、ボウルにバターを入れて、泡立て器で空気を含ませるように練っていきます。バターがクリーム状になるまで根気よく練ってくださいね」

シャカシャカシャカ……。けっこう腕が疲れますねー。

「でしょ？　でも、この作業がケーキの味を左右するので、しっかりしておきましょうね」

了解でーす。練れました！

「あ、いい感じですね。上手上手！」

バターってかきまぜるとこんなふうになるんですね。さて、つぎは……？

「そのバターに、グラニュー糖を50g加えてまた混ぜます。バターとグラニュー糖がなじんだら、残りのグラニュー糖を40gずつ2回に分けて加えて、白っぽくなるまで混ぜましょう」

グラニュー糖……あ、これですね。50gってだいたいこれぐらいかな？

「あ、ちゃんと計っていれないとダメ！　お菓子作りは材料計算が大事だから、面倒だけど量は測ってからいれましょう」

は、はい！　えっと50gっと。で、また混ぜるわけですね。シャカシャカ……。で、40gを追加してシャカシャカ……さらに40g追加でシャカシャカ……。

「白くなってきましたね。じゃあ今度はそれに溶きほぐした卵を1／3入れてください」

卵ですね。まずは卵を割って混ぜてっと。ケーキ作りって混ぜる作業が多いんですね、先生。

「そうですね。思ってたより重労働でしょ？（笑）」

え、ええ。もう手首が痛くなってきました。

「あ、休んじゃダメだよ。おいしいケーキ作りのためには欠かせない作業なんだから頑張って！」

わかりました、頑張ります！　卵、混ぜ終わりました！

「はい、じゃあ次は、よく洗ったレモンの皮をすりおろしてそれに加えます」

このレモンはアクセントになるわけですね、先生。

「うん。バターだけだとふわっとした甘さだけがめだっちゃうので、レモンを入れることで味を引き締めるんです。お好みでレモンじゃなくてオレンジの皮にしてもいいかもしれませんね」

なるほど。はい、できました。次は？

「んっと、薄力粉とベーキングパウダーを合わせてふるい、その1／3をバターベースのものにふるいながら加えます」

お、だんだんお菓子作りっぽくなってきましたね。

「あっ、ほら、集中してやらないと、粉が外に飛んじゃうよ」

は、はい！（厳しい……）　こんな感じでいいですか？

「うん。じゃあその混ぜたものをヘラで混ぜましょう」

ぐるぐるぐるぐる……。混ぜましたー。

「はい、じゃあ残った粉を1／3ずつ、さっきと同じようにふるいにかけて加えてかき混ぜましょう」

あ、さっきと同じ作業をさらに2回繰り返すってことですね。

「そうです。ここも重要なポイントなので、空気を入れながらしっかりとかき混ぜてくださいね」

こんなもんで大丈夫かな？

「うん、いいですね。上手上手、才能ありますよ」

そ、そうですか？　わははははは。

「さ、次はいま作った生地を型に流して、表面を平らにならします。この時、真

牧原優紀子 ●開発者コメント●

可愛いくて可憐なゆっこの服は、もえぎの高校に入学してイメチェン（笑）した彼女の決意をミニで表現しました。
本編で一番手のキャラクターなので服飾も一番最初にデザインしました。取掛かったのはピンクの冬コートでした。みんながこの服イイね！と言ってくれて担当することになりました。この決めてになるデザインがなかったら僕はこの素晴らしい企画に参加できなかったのかもと思うと感慨もひとしおデス。ゆっこ！激しく感謝！
（服飾デザイン：タナカヒデキ）

まずなんといっても可愛いよね。まず最初に立てたキャラクターなので、思い入れは一番あるかな？
デザイナーさん達が頑張ってくれたおかげで、ブラウン管の中で生き生きと動き回る彼女に会うことが出来ました。
初めて見た瞬間は、すっごく感激しましたね。彼女の優しさと、繊細な心を感じ取ってくれると嬉しいです。
（企画・ディレクター：MURA）

自分を変えたいと思いながらもなかなかその一歩が踏み出せない…。
そんな微妙な心の揺れを感じ取っていただければ幸いです。
（シナリオ担当：鷹島あかね）

内気で周りに気を使う心優しさとどこにでもいそうな親近感が一緒にいてホッとさせられる。また近所の子供たちには良いお姉さんであり、お年寄りには孫のように可愛がられる人懐っこさはうらやましいほど。
（プロデューサー：メタルユーキ）

Yukiko Makihara

yukiko presents 男子でもできるケーキ作り講座

牧原優紀子
●開発者コメント●

ストーリーイベントでは「ときめき」らしからぬ世界設定なところもありますがこういう話も裏ではあったというものを入れたかったんですよ。
(企画・演出担当:こくら雅史)

最初にできたキャラクターなので、思い入れはやっぱり一番強いですね。プロトタイプとしてお見せしたキャラクターとは全く別物で、実はかなりリファインされています。
性格的には優しくて思いやりのある子で、親しみやすいキャラクターになったのではないでしょうか。そばにいると、なぜかホッとする、そんな子だと思います。
(3Dデザイン担当:南辰真)

今作のヒロインですね。ヒロインといっても、『ときめき1』の詩織ちゃん、『ときめき2』の光ちゃんとはまったく違った印象を受けます。詩織ちゃんって完璧超人みたいな人で、光ちゃんは小さい頃の思い出を共有している幼なじみ。そのふたりとはまったくタイプが違うような印象を、いまのところ受けているんですが…さてさて。あと、彼女のプロフィールで気になるのは、眼鏡&ロングヘアーからコンタクト&ショートカットにイメチェンしたってこと。僕も中学や高校のときに眼鏡からコンタクトに変えたり、髪の毛を茶髪にしたりしたので、その気持ちはよくわかります。彼女と違うところは、イメチェン後もそんなに人気急上昇にならなかったことかな～(笑)。
(MIDI はらふじ)

初めて画面上で動いているのを見て、か、かわいいー。思えばその頃から休日が無いような(泣)
(プログラム担当:函館次郎)

yukiko makihara



材料

- 卵3個
- 薄力粉180g
- ベーキングパウダー　小さじ1
- バター　180g
- グラニュー糖　130g
- レモンの皮　1/2個
- パウンドケーキ用紙型

ん中をくぼませておくようにしてくださいね」

はーい。

「できあがったら、それをオーブンに入れて約50分間焼きます」

お、いよいよ完成に近づいてきましたね。よーし、オーブンスイッチオン!

「ケーキ作りって思ったほど難しくないでしょ?」

うん、これなら全然男子生徒でも作れますね。

「あ、でもこれで私よりおいしいケーキができちゃったらどうしよう(笑)」

それは先生の教え方がよかったってことですよ。

―なんて雑談をしながら50分待って……!

さあ、いよいよオーブンから取り出す瞬間がやってきました! どれどれ……。

「わぁ、おいしそう! ちゃんとできてるよ。じゃあ、中までしっかり焼けているかどうか、お箸で真ん中を刺してみてください。それで何もつかなかったら完成です」

……大丈夫です、何もつきません! よーし、食べるぞー!

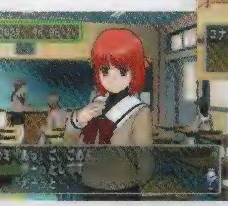
「あ、ダメ! ケーキはしばらく室温で冷ましてからじゃないとおいしくないの。もうちょっとだけがまんして」

くぅ、こんなにうまそうなケーキができたのに、またお預けとは……。

「それまで私とお話してましょ? おいしい紅茶を入れるから、ねっ?」

せ、先生! お心遣いありがとうございます!





……ということでお送りしたケーキ作り講座。みなさんも優紀子ちゃん直伝のパウンドケーキを作ってみてください!

Girls Private Life

おねだり上手な河合さんは、メカ一色！



Rika Kawai

河合理佳さんの取材でやってきたのは、ショッピング街からちょっと外れたところにあるジャンクショップ。ショップというよりも、我々が見るとガラクタが煩雑に積まれてあるだけのお店なのだが……。河合さんは我々よりも先にお店に到着していたらしく、ガラクタの山からいろんな機材を掘り出しては真剣な目で品定めをしていた。

「あーっ、軍用の大容量キャパシタが出てるぅ！　これ、買っちゃおうかなぁ～」

それでも河合さんは楽しそうだ。とりあえず、挨拶するために話しかけてみる。

―河合さん、もえぎのウォッチャー取材班のものです。今日はよろしくお願いします。

「あ、はーい、よろしくお願いします！」

元気な声が返ってきた。目の前に宝の山(？)があるため、かなりご機嫌のようだ。

―その機械を買って何をするつもりなんですか？

「これはね、新しいロボに使うの」

ロ、ロボ？　ああ、おもちゃのロボットでも作ってるんだな。河合さんにそういう趣味があったとは……。見た目とおり、子供じみてるんだなぁ。

―そのロボットはロケットパンチが飛んだりするんですか？

「ロケットパンチなんて装備されてませんよぉ。武器として考えているのは、胸部についている高出力レーザー砲が2門でしょ、それから両腕に装備されているハイメガ素粒子分解砲が1門ずつ。あ、このハイメガ素粒子分解砲というのは、カンタンに説明すると、物を分子レベルまで分解して破壊してしまうという兵器で、照準と距離、そして出力が計算どおりのままで射出できれば、山ひとつぐらいはラクラク消すことができるというすごいものなんですよぉ。あとは、バックパックについている核ジェットエンジンを利用して……」

―ス、ストップ!!　それって本物のロボットじゃないですか！

「そうだけどぉ？」

河合さんはメカに強いという情報は入手していたけれども、そこまですごい物を作れる子だったとは。我々はどうやら認識を改めたほうがいいらしい。

―メカを作るのは好きなんですか？

「うん、大好き！　メカを作ったり分解しているときがいちばん幸せかもしれないなぁ」

最も興味があるのはメカ、か……。だが、これだけかわいい子なら、男子に興味を持っててもおかしくないと思うのだが。

―いきなりですけど、河合さんはどんな男性がタイプですか？

「んーっと、楽しくお話できる人かなぁ？　あ、もちろんメカに強くなきゃお話にならないですけどね。てへへ」

―じゃあ、デートするとすればやっぱりこういうところがいいの？

「そうだなぁ、メモリとかハードディスクとか、ふたりで見ると楽しいかもしれないな。あとは、本屋さんとか図書館とか……」

ほっ、ようやくまともな答えが返ってきた。でも本屋さんや図書館には何をしにいくんだろう？

「それはもちろん、メカ製作技術の調べ物に決まってるじゃないですかぁ。あとは、最新のロボマンガをチェックして、外装デザインの参考にするとか」

こ、これは筋金入りかもしれない。

「あ―――っ!!」

―ど、どうしたんですか、河合さん!?

「前から欲しかった機材が売ってるのぉ」

小さなチップのようなものを大事そうに手にもって、しげしげと眺める河合さん。その顔はまるで大きな宝石でも見つけたような表情をしている。

「ね、これ、買って？」

お、おねだりですか!?　でもまぁ、今日の取材にこうして付き合ってくれたんだから、お礼として買ってあげてもバチはあたらないだろう。

―いいですよ、今日の取材のお礼に買ってあげますよ。

「やったぁ！　ちょっと高かったから、買おうかどうか悩んだんだぁ。うれしいなぁ」

その時の河合さんの笑顔は、今日我々に見せたどんな笑顔よりも素敵でかわいかった。ちょっと変わってはいるけれども、何かをプレゼントしてよろこんでくれるなんて、やっぱり河合さんも女の子なんだなぁ。だがしかし、そんな思いもその機材の値札を見て吹っ飛んだ。

―……っ!?　一、十、百、千、万……こ、こんなに高いんですかっ!?

「てへへ、買ってくれるんだよね♥ありがとう！」

友人コメント1
友人の御田万里さん

「理佳とは何故かよく気があうのよ。どうしてかは自分でもよくわからないんだけど。理佳もわたしといるときは楽しそうにしてくれてるから、いいんじゃないかしら。ちょっと変わった子って？　たしかに変わってるわね。けれども、根は純真でいい子よ。あのまっすぐさがうらやましく思えることもあるもの。ただ、わがままを言い出したら止まらないのは困りものね。見た目も子供だけど、性格も子供だから、あの子は（笑）」

友人コメント2
河合さんがよく通うパソコンショップの店長さん

「ああ、河合さんですか！　いつもご利用いただいてて、よくしてもらってますよ。いつも買っていくのは、玄人好みのパーツばかりですね。どういう事に利用されているのかは知らないんですが、あれだけいい商品を買っていってるんですから、相当すごいものを作っていると思いますよ。ただ、たまーに高い商品を割引してくれってせがまれるときがあるんですけどね、あのかわいい顔でお願いされるわけでしょう、あれにはまいりますよ、ええ（笑）」

Interview Rika

Rika's data

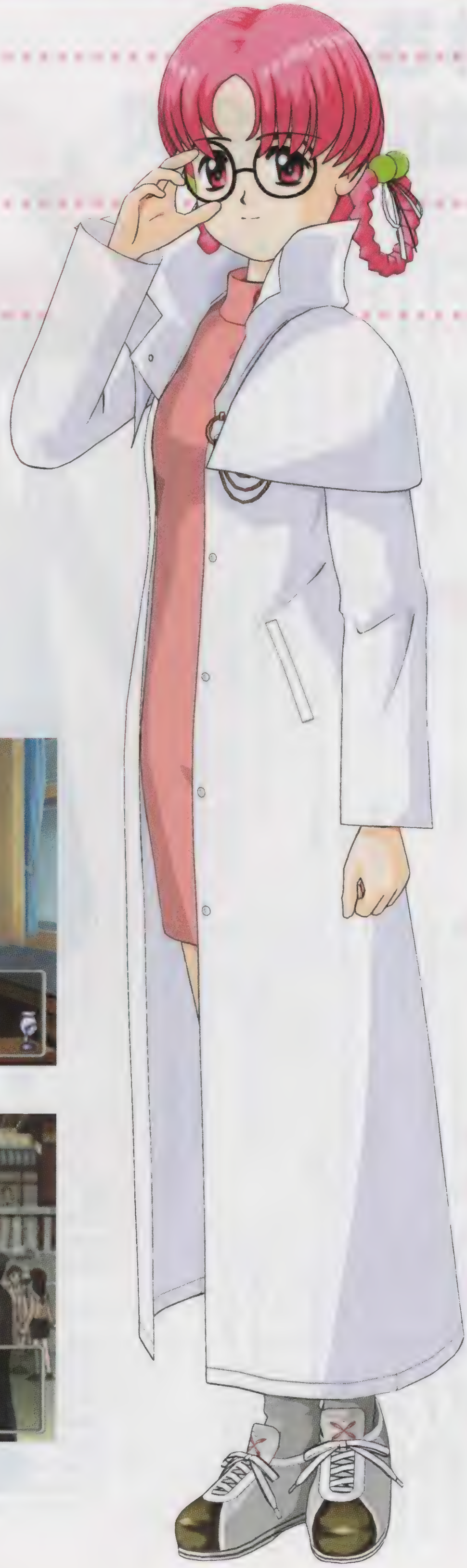
誕生日:1986年5月11日
星座:牡牛座
血液型:B型
身長:155cm
スリーサイズ:B78・W54・H80
趣味:メカ工作、漫画、アニメ、ゲーム作成
好きな物:無機物
嫌いな物:生き物
部活:科学
好きな食べ物:ポテトチップス
特技:分解

Rika Kawai

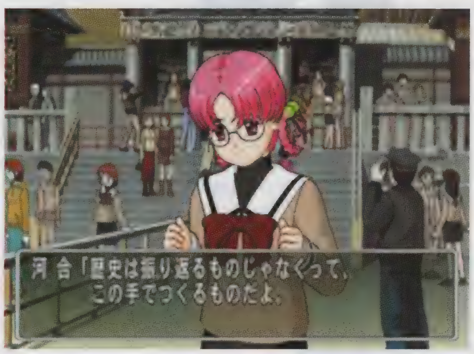
Interview
河合理佳
Rika Kawai



Moegino Watcher SPECIAL







河合理佳
●開発者コメント●

理佳ちゃんのデザインは、色づかいをこどもっぽくしました。結構ムチャな感もありますけど、僕の不徳のいたすところではないかと…お気に入りは水着…こんな可愛らしい水着を彼女に着てもらえて僕は幸せものです。余談ですが彼女の作り出すメカトロニクは何故か僕が担当したのですがメカをデザインしたことがなかったので…なんともアホなデザインになりました…特に…アイツ……。
（服飾デザイン担当：タナカヒデキ）

理系特有のちょっとズレた面白みが出せたと思います。彼女は動かしやすいキャラなので、ついついぶっ飛んだイベントを多く作ってしまいました。制作部隊はけっこう大変だったんじゃないかな（笑）
純粋に追っかけて楽しいキャラで、一見はちゃめちゃだけど、ときどきポロっと口からでるドキっとする台詞…。
そのギャップも彼女の魅力ですよね。
（企画・ディレクター：MURA）

どんな反応が飛び出すかわからない所が魅力、でしょうか？
覚悟を決めて、振り回されてみるのもまた一興…？
（シナリオ担当：鷹島あかね）

はちゃめちゃな行動と無邪気な顔でおねだりをするアンバランスなところ。
一緒にいるといつもハラハラドキドキさせられています。こんな彼女の行動に全然悪意を感じられないというのも魅力。ロボットやアニメ好きは一緒にいると楽しいかも。
（プロデューサー：メタルユーキ）

Riika Kawai

河合理佳
●開発者コメント●

原案ではメガネがなかったんですが、(それはそれで可愛かったんですが)一人必ず、メガネっ子をいれて～とかなり強引にお願いしました。河合のお部屋は最初コードと機械でいっぱいの設定だったんですが「それじゃ、男の部屋だ」といわれて描き直しししました。(苦笑)
(企画・演出担当：こくら雅史)

とにかく、頭の後ろのわっかを作るのに苦労しました。ポリゴンで実際に三つ編みを組んでみたり・・・自分で1からデザインしてたら、途中でこっそり変えてしまってたかも。
無邪気にとんでもないことをおねだりしてくる子なので、お付き合いするのは、ちょっと覚悟がいるかもしれませんね。
(3Dデザイン担当：南辰真)

現段階でまだゲームをプレイしていないので何ともわかりませんが、いまのところ心のベストテン第1位です。だって、眼鏡っ子でしょ、ロリロリでしょ、メカ好きでしょ、おねだり好きでしょ、それであの声でしょ?　僕に惚れてくれといわんばかりの設定ですよ、この子。実際に遊んでみたら、あまりに振り回されて「なんじゃこの女子はーっ!!」ってことになる可能性もなきにしもあらずですが、それでもいまんところナンバーワンです。ソフトを手に入れたら、まずは彼女から告白されることを目指します。宣言。
(MIDIはらふじ)

通常デートでもいろいろな特殊な事をやってくれる彼女に振りまわされっぱなしって感じでした。
振りまわされ感もたまらなく素敵なんですけどもね。
(プログラム担当：函館次郎)

河合理佳 Presents
小さい頃の夢をここで実現！
巨大ロボ組み立て講座

"もえぎのウォッチャー"特別企画その2、河合理佳先生をお呼びしてのロボ制作コーナーです！　あなたも巨大ロボを作ってみたいと思った事はありませんか？　あるでしょう、あるでしょうとも。そんな夢を河合理佳先生がいまここで叶えてくださいます。さあ、準備はいいですか？　それでは先生をお呼びしましょう、河合理佳先生、よろしくお願いいたしますっ！

「はーい、今日は頑張って作りましょう！」
さて、今日はどんなロボを作るのでしょう？
「今日みなさんといっしょに作るのは、汎用人型ロボ機体番号ＲＫ-78、通称"リカリカ78号"です！」
リカリカ？　ま、まあいいや、えっとじゃあまず準備するものを教えていただけますでしょうか？
「わっかりましたぁ。えっとぉ、まずは超小型核融合炉を1機とぉ……」
タイム！　待ってください河合さん、超小型核融合炉って、そんなの一般人が持っているわけないじゃないですか。
「えーっ？　そんな事ないよぉ、私持ってるもん」
河合さんはメカの天才だから持っているだけで、一般人は持ってません。もっとこう手軽に入手できるものでお願いします。
「……わかったよぉ。じゃあ、ねじ巻き式ゼンマイを1個用意してください」
ゼンマイっ!?　それが核融合炉のかわりになるんですか!?　それなら最初からそっちを言ってくれればいいのに……。
「だって、超小型核融合炉を使わないと、高密度グラビトンフィールドのエネルギー供給に支障が出ちゃうから、ハイメガ素粒子砲が撃てなくなるんだもん」
そんなものはつけなくていいです！
「どうしてぇ？　だって、ハイメガ素粒子砲が使えなくなったら、主武装はドリルクラッシャーパンチだけになっちゃうよ？」
それもいりません！　ドリルでクラッシャーなパンチってことは、きっとドリル型の手がものすごい速度で回転して飛んでいく武器なんでしょ？
「わっ、どうしてわかったの？」
わかります！　それもいりません！
「わかったよぉ……そんなに怒らないでよぉ……」
お、怒ってません、怒ってませんから講義の続きを……。
「本当に怒ってない？」
怒ってません。
「本当に本当？」
本当に本当に怒ってません。
「てへへ、じゃあ続きを教えるね！」
……お願いいたします(かなり疲れてきた)。
「では、まずは脚部から作っていきましょう。いいですか？　アルミチタンの板を100cm角に切り取って……」
ああ、なんとか講座っぽくなってきた……これで安心だ。
「それに、超伝導酵素を封入するために100万ボルトの電流を流します」
う、うわあぁぁ、そんな高圧電流、こんなところで流しちゃダメー!!
「あっ、いきなり飛び込んできちゃ危な……きゃあああ!!」
バチバチバチバチバチバチ……!!
ぐ、ぐはぁ……こ、こんな……危ない講座は……中止に……します……。
「えーっ、中止なのぉ？　最後まで作ろうよぉ！　ねぇー、ねぇーってばぁ!!」

……もうこんな講座……二度と開きません……ぐはっ……

Girls Private Life

Chitose's data

誕生日:1986年6月8日
星座:双子座
血液型:A型
身長:161cm
スリーサイズ:82·57·83
趣味:流行の追っかけ、スキューバ、旅行
好きな物:母親
嫌いな物:父親
部活:放送部
好きな食べ物:ファーストフード
特技:喋る事

Interview

相沢ちとせ

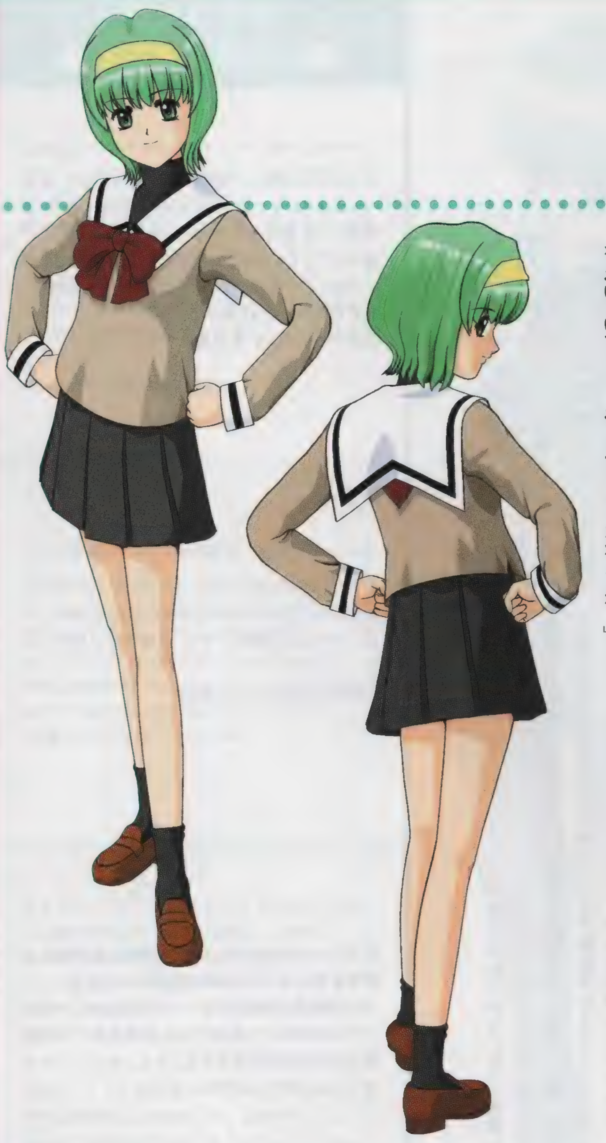
Chitose Aizawa



Chitose Aizawa

Interview Chitose

ノリノリで楽しい相沢さんとランチ！



「やっぱりこの店のハンバーガーはおいしいやんなー」

相沢ちとせさんの取材場所に選んだのは、ショッピング街内にあるファーストフード店。選んだというか、彼女にここを指定されたというほうが正解なんだけど。

—どうしてこのお店を取材先に指定したの？

「んぐんぐ……」

一心不乱にハンバーガーを食べる相沢さん。どうやらこっちの言葉は耳に入っていないらしい。

—……えっと、あの、聞いてる？

「ん？　あ、ごめん、ハンバーガー食べるのに夢中になってたわ」

—ど、どうしてこの場所を取材先に選んだの？

「どうしてって、そんなん決まってるやん。タダ飯食わしてもらえるんやったら、期間限定のハンバーガーが売り出し中のこの店かなーって」

—期間限定中のハンバーガー？

「そうそう、ほら今うちが食べてるこれ。おいしいでー！　おごってもらったからうまさも3割増しや！　あはははははは」

—そ、そりゃよかったです。あははは……。

「で、今日は何の話をすんの？」

もうすっかり相沢さんのペースに巻き込まれているような気がする。ダメだダメだ、こっちが取材しているんだからしっかりしないと。

—相沢さんがいつもどんな休日を過ごしているのか、それをお聞きしようと思いまして。

「休日？　そうやなー、ショッピングにはよう行くな。流行の物をチェックしにいくん」

—ほほう。相沢さんは流行の物が好き……と。ほかには？

「土日を使って旅行とかにも行ったりするで。うち、おとなしそうに見えるけど、じつは行動派なんよ」

おとなしそうに見える？　それは誰の事を言ってるのだろう？

「……」

あれ、黙っちゃった。

「……ツッコんでや！　どこがおとなしそうやねん、とか、うそつけ、とか！」

—す、すみません！　どこがおとなしそうやねん！

「はぁ、もうええわ。テンションさがったわ」

あわわわわ。い、いかん、なんとかして相沢さんの機嫌を直さないと……。

—あの、相沢さんの好きな男性のタイプはどんな人ですか？

「そうやなぁ、やっぱりノリのええ人かな？」

相沢さん独特の関西ノリについていける人ということなんだろうか？

—それはやっぱりツッコミができる人ってこと？

「いや、勘違いされたら困るけど、ツッコミ役はうちやから。せやから、デートしてるときでもどんどんボケてくれる人がええなぁ。それこそ、3歩進む間に5回はボケてくれるような人でないと、うちの相手はでけへんで（笑）」

—いや、それは無理では……。

「やっぱし？　あはははははは」

それにしても、相沢さんは元気な女の子だ。この元気の源はどこからくるんだろうか？

—相沢さんのその元気ってどこからくるの？

「いきなりそんな事言われても困るけど、んー、そうやなぁ……いーっぱい笑う事かな？　ほら、人間笑ってたら幸せになれるような気がするやん？」

—そう言われればそんな気もするけど……。

「そやろ？　そやからあれやね、できるだけ友達になるとしてもおもしろい人がええわ。私を笑わせてくれるようなおもしろい人。それがベストやね」

—なるほど、なるほど。

「それはそうと、なんで何も食べてへんの？　さっきからうちばっかり食べてるやん」

—あっ、食べ物を注文するの忘れてた！

「んなアホなっ！　……って、キミも笑いがわかってきたやん。あはははは」

友人コメント1　親友の牧原優紀子さん

「ちとせは明るくてかわいくて楽しくて、いっしょにいるとこっちまで元気になっちゃうような女の子です。よくいっしょにお出かけしたりするんですけど、わたしはいつもちとせに笑わされてばっかりで。もしわたしが男の子なら、ちとせみたいな子を彼女にしたいなって思いますよ。え？　元気すぎるんじゃないかって？　元気のないちとせなんてちとせじゃないから、あれぐらい元気なほうがいいんですよ、きっと（笑）」

友人コメント2　相沢さんがよく通うファーストフードのお姉さん

「相沢さん？　ああ、あのヘアバンドをした関西弁の女の子ですね。ええ、よくこの店にもいらっしゃいますよ。たいてい、その時の期間限定のものを注文されますね。いつもおいしそうに食べてくださるので、こっちとしてもうれしいです。ただ、笑い声が大きくてたまにまわりのお客様にご迷惑をおかけすることがあるのですが……（笑）。でも、あのお客様がくると店内も明るくなるので、これからもご利用いただければと思います（スマイル）。」

Moegino Watcher SPECIAL

相沢ちとせ Presents

青い海へダイブ！
スキューバダイビングの魅力を語る！

"もえぎのウォッチャー"特別企画その3は、相沢ちとせさんを講師に迎えてスキューバダイビングの魅力を語っていただこうと思います。スキューバといえば海、海といえば水着。誰が何と言おうが水着です水着。ということは、相沢さんの水着姿が拝見できるわけですよ！　たぶん！　いい企画になってきましたね、ええ、ええ。さあ、さっそくお呼びいたしましょう、相沢ちとせさんです、どうぞー！

「はいよー、今日はどうぞよろしゅう！」

あ、あれ、水着じゃないんですか？

「は？　なんでしゃべるだけやのに水着着てこなあかんねん。あほか？」

た、たしかにそうなんですけど……がくっ。で、ではスキューバダイビングの魅力を語っていただけますか？

「うちも最初はこんなに好きになるとは思わへんかったんやけど、1回友達と体験ダイビングに行ったらめっちゃハマって。それで、マミーにお願いしてライセンス取らしてもろてん」

マミー？　ああ、お母さんの事ですね。海はもともと好きだったんですか？

「うん、大好き。そやけど、泳いでるときの海と潜ってるときの海って違うんや。泳いでるときは泳ぐのに夢中で海の事ってあんまり見いへんやん？　でも、潜ってるときって海の事がじっくり見える。自分のずっと上に水面が見えたり、魚がすぐ側を泳いでいたりして、感動するで、ほんとに！」

へぇー。でも、スキューバって難しいんじゃないですか？　僕たち初心者でもできますかね？

「そんなん練習したらどうとでもなるて。うちもいろいろ難しいんかな？　って思てたけど、そうでもあらへんかったし。潜る前と上がるときに「機材が重たいなぁ」って思うくらいで、あとはコツさえつかめば楽勝。大変さと楽しさをくらべたら、断然楽しさのほうがでかいもん」

そんなに楽しいもんなんですか、スキューバって。

「うん。じつは最初、スキューバってもっと競技っぽいんかなって思ってたんやけど、魚とか見るのが目的やってわかってからは、がむしゃらに潜るだけじゃなくて注意深く周りを観察するようにしてるんや。あと楽しみといえば、潜り終わったあとに、ダイビングの記録を付けた紙に一緒に潜った人達に一言ずつメッセージを書いてもらったりするんやけど、それもええ想い出になるから楽しいわ」

なるほど、なるほど。じゃあ、僕もやってみようかな。

「うん、絶対やってみたほうがええで。あ、でも、自然相手やからナメた気持ちでやったらあかんで？　うちの知り合いで、海の中で釣り糸に引っかかって怖い思いをした人とか、足がつってしもて溺れそうになった人とかおるから。うちも気ぃつけんと」

それは怖いなぁ。海に釣り糸を捨てるなんて、よくないですよね。

「そうやで。やっぱり海は綺麗やないと潜っても楽しくないからね。そういう事もちゃんと考えなあかんなぁって思うわ」

こんな質問するのもあれですが、これからもスキューバダイビングは続けていきたいですか？

「あたりまえやん！(笑)　ずっと続けていきたいと思うし、いろんなところに潜りたいなぁ……。ほら、うち旅行も好きやから。いろんなとこに旅行に行きつつ、その先々でスキューバできたら楽しいやろなー。あとあれ、ナイトダイビングもやってみたい！」

あ、夜のダイビングですね。

「そうそう！　それから、できたら海外の海にも潜ってみたいなぁ。それから、自分専用の機材も一式揃えたいし。今は自分のドライスーツが欲しいねん。ちょっと高いんやけどね」

では、もうそろそろ講座も終わりの時間になってきたんですが、みなさんに一言お願いします。

「みんなもだまされたと思ってやってみるとええよ。ホンマに楽しいから。地球にこんなキレイな場所があったんかー、って思うこと間違いなしやもん。誘ってくれるんやったら、うちもいっしょに行くし。そやからとにかく1回やってみ！」

相沢ちとせ ●開発者コメント●

キャラクター的にとても掴みやすかったので、モデリングはそんなに苦労はしなかったと思います。その分、一番素直なキャラクターかもしれません。
相沢は、とても明るく元気なので、楽しくお付き合いできる子ではないでしょうか。いろいろな所に、遊びに連れて行ってあげてください。
（3Dデザイン担当：南辰真）

ヘアバンドの太さにはこだわりました。(笑)キャラ設定の時、河合のメガネと同様に熱烈なお願い。こっちは完全に趣味ですね。原案を見た時からお気に入りです。
（企画・演出担当：こくら雅史）

元気いっぱいでしゃきしゃきした性格と流行物には敏感な女の子っぽさを兼ね備えているところ。
ノリが軽く会話もボケとツッコミで進むので一緒にいてとても楽しい。ウジウジとした所がないので友達としても長く付き合えそう。
（プロデューサー：メタルユーキ）

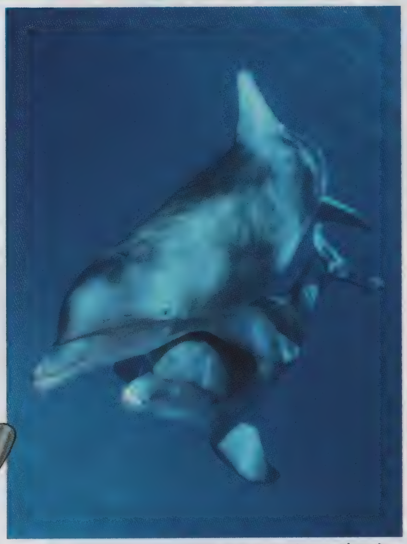
実は作業中に関西弁がうつってしまい、本物の関西人に間違われかけました。恐るべしちとせパワー…。
（シナリオ担当：鷹島あかね）

Chitose Aizawa

Chitose presents 青い海へダイブ！スキューバダイビングの魅力を語る！







©アフロ フォト エージェンシー

相沢ちとせ ●開発者コメント●

私自身は方言キャラってゆーのに意外と目がなくて、ゲームの企画を考えるときに「必ず方言キャラをいれよう！」ともくろんでいました。
表情がクルクルと変わって気楽に会話できる関西特有のノリと、今どきの女の子っぽさ、方言をしゃべる女の子の魅力を感じ取ってもらえると嬉しいな。
ちなみに、学生時代、熊本に住んでたことがあったんですが、熊本弁を話す女の子もイイですよ。それはもう、ええ。
（企画・ディレクター：MURA）

流行に敏感なちーちゃんの服は、流行色そのものは避けました。いわゆるギャル系のファッションが今回のシェーディングに不釣り合いな感じを受けたのと彼女のみずみずしいキャラクターを表現するには色んなデザインがあった方がイイと思ったからです。
お気に入りはクリスマスドレスとスクーバ（正直、あの雑誌用イラストは死ぬ程大変だった…）ですかねえ…。
（服飾デザイン担当：タナカヒデキ）

河合さんについで心のベストテン第2位なのはこの人。関西弁をしゃべってノリ重視、ってのがいいですね。僕は大阪出身の人間なので、関西弁をしゃべる女の子と話していると、心が和むんですよ。東京に出てきて10年経ちますけど、まだ標準語には慣れなくてねー。そんなこともあって、彼女とデートするのがいまからすごく楽しみなんですよ。どんな会話ができるのか、いや、どんな漫才ができるのか（笑）。きっと正解の選択肢ばっかり選ばずに、彼女がツッコんでくれるような選択肢ばっかり選んじゃうんだろうなぁ。
（MIDIはらふじ）

従来の関西弁キャラとはイメージが、変わっていて北国生まれの私でもとっても好印象を受けた記憶があります。
牧原と仲が良いので、赤い○○○と緑の○○○コンビとも呼ばれていてなるほどなと思った事も。
（プログラム担当：函館次郎）



以上、相沢ちとせさんのスキューバダイビング講座でした 相沢さんの水着姿が見られなかったのは本当に残念ですが……このへんで失礼します

Chitose Aizawa



INTERVIEW

羽田健太郎に聞く

KENTARO HANEDA

とにかく新鮮でピュアなゲームだと思うから。

今回の限定版に同梱されている「ときめきメモリアル3 ～約束のあの場所で～Sound Collection Produced by Kentaro Haneda」のプロデュースを行っていただいた羽田健太郎氏に、今回のCDの事、『ときめきメモリアル』の事、ご自身の想い出などを語っていただきました。

—『ときめきメモリアル』はご存知でしたか？

どのジャンルでもゲームはあまりしないが、ある程度仕事と称して遊んだりしています。音楽を担当したソフトもあるし。

今回の『ときめきメモリアル』については、私より娘達の方が良く知っていて身近に感じました。♪

—『ときめきメモリアル』のイメージは？

最近「凄い」世の中にあってピュアで新鮮な感じがしました。♪

—羽田さんご自身の高校時代の『ときめきメモリアル』は？

私の通った高校は女子校の中に共学の音楽科が併設されていたので、入学して周りがみんな女生徒ばかりでした。そんな学校に入学してすぐ、同じクラスのヴァイオリンの女の子に恋をしました。"あっ"と言う間のプラトニックな恋でしたが、淡い想い出として今も心に残ってます。♪

—今回監修していただいた感想を教えてください。



全体的な曲調として同じ様なパターンが多かったので、編成や音色で変化を付ける事を心がけました。全く原曲と違ってもファンの方からお叱りを受けそうだったので(笑)、色々なアレンジの方法を試してみました。何となく曲の心象風景を上手く表現できたと思っています。♪

—今回は特別に曲を書き下ろしていただきましたが、その曲について教えてください。

イメージは、清々しい秋の夕焼けかな。

私は曲を書くときは、ねじりはちまきで机に向かうことが多いのですが、今回の曲は担当のディレクターさんと話をしている間にイメージが湧きましたね。

純愛ですよ!って強調してたから。♪

—最後に『ときめきメモリアル』のファンの方にメッセージをお願いいたします。

こういったゲームのファンって本当に純粋な方が多いのかなぁ。音楽から爽やかなイメージが膨らんできますもの。但し、ゲームのやりすぎは体に良くない。よく遊び、よく学べ。これほど素晴らしいシミュレーションゲームはもちろん私の頃はなかったから。そして、今回詞が付いて歌う楽曲を自分なりのイメージ通りにインストゥルメンタルにできたことを喜ばしいことだと思いますね。改めてこの『ときめきメモリアル』の世界で自分の音世界を作ってみたいとも思いましたね。

とにかく新鮮でピュアなゲームだと思うから。

また必ずお会いしましょう。

はじめにこの限定版のハナシを聞いた時にはとても驚きました。多方面で御活躍されている羽田さんにアレンジをして頂けるなんて!! 私ごときの曲を、あの羽田健太郎さんに…。素敵なアレンジをして頂いて、とても感激です。自分の曲が、一度他の人のフィルターを通って出てくるというのはとても面白いです、単純に。音楽って一人で作っているようで、実はそうじゃないんだなーと。いろんな所で見たり聴いたりしたものや、人と出会って語り合った事、そういった様々な経験で作られてゆくものなんだな、と改めて思ったりしました。私の曲に素晴らしい、新しい色づけをして頂いて嬉しい限りです。

SD制作部　平田祥一郎

PROFILE

羽田健太郎氏プロフィール



羽田健太郎

ピアニスト・作曲家・編曲家

1949年東京生まれ。高校、大学と桐朋学園に学ぶ。大学4年の時、NHK毎日新聞社主催の第39回「音楽コンクール」でピアノ部分第3位受賞。卒業後はスタジオ・ミュージシャンとして数多くの歌謡曲やポップスのレコーディングに参加。この頃P・モーリア楽団から招聘の話があったが国内での多忙さの為実現せず。一方、作曲家としても映画、ドラマ、アニメ等で活躍。「超時空要塞マクロス」では日本アニメ作曲大賞を受け、現在でも伝説的な支持を得ている。35歳頃から再びクラッシックのピアノ演奏に力を入れ、日本の全てのオーケストラと共演し、近年は指揮者としても新境地を開拓。2000年4月からはテレビ朝日系「題名のない音楽会21」の司会としてもお馴染みである。
東京音楽大学客員教授。

主な活動

【レコード・CD】
アニメ「マクロス」作・編曲(日本アニメ大賞・音楽賞受賞)
ゲーム「ウィザードリィ」全シリーズ作曲
「ポエム・ジャパネスク ～POEM JAPANESQUE～」(3部作)作・編曲・演奏
「ガーシュイン・プロムナード」演奏・指揮
「想い出の夏 ～Lete des Souvenirs～」演奏

【テレビ音楽(作・編曲)】
NHK朝の連続ドラマ「青春家族」
TBS 橋田寿賀子ドラマ「渡る世間は鬼ばかり」　他多数

【映画音楽(作・編曲)】
角川映画『復活の日』(日本アカデミー優秀音楽賞受賞)
東映『薔薇の標的』(日本アカデミー優秀音楽賞受賞)　他多数

【テレビ出演】
NHK「歌謡コンサート」出演
ANB「ニュースステーション」「題名のない音楽会21」出演
NTV「おもいっきりテレビ」出演　他多数

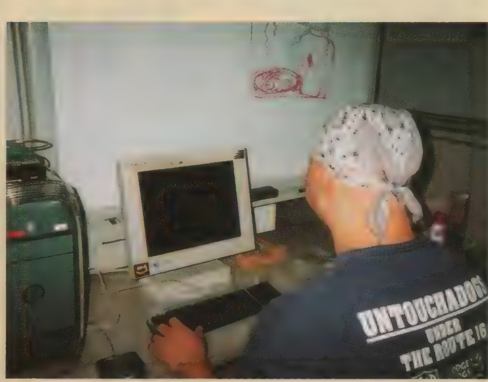
【コンサート】
NHK交響楽団定期演奏会 Rシュトラウス「ブルレスケ」
新星ポップス・オーケストラ「羽田健太郎&新星POPS」コンサートシリーズ
ガーシュイン・プロムナード(1998/1/14 サントリーホール)
他多数

【出版】
「ハネケンの音楽は愉快だ」(プレジデント社)
「ハネケンのピアノ初めて物語り」(中央公論新社)

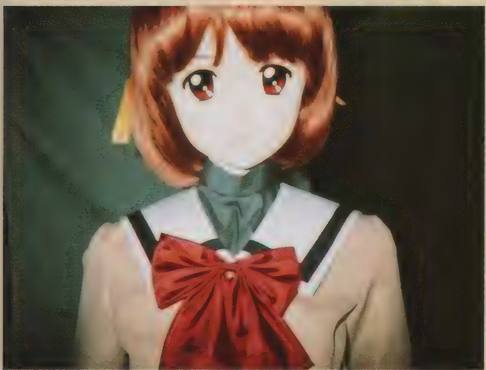

雑誌の表紙ではうちのヒョーゴが
お世話になりました(笑)
愛しの中っこを描かせて頂き、ありがとうございます。
また機会があれば合作しましょう♪
いしがわより



でもがんばる。
ひたすら撮り、ひたすらチェック。
鬼編はウロウロ。



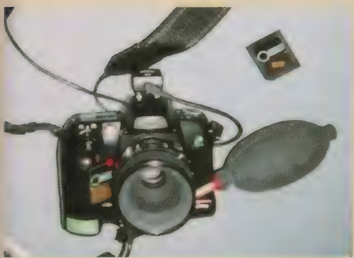
でも風ってとっても瞬間。
タイミングがナカナカ合わず。
ユッコはケナ気にガンバル。
安田さんも安部さんもガンバル。
太田さんも少しでもユッコが
カワイク写る様にガンバル。
鬼編は見守る。そして祈る。念を送る。
あれ？役に立ってる？不安になる。
そしてこの冊子の打合せの為しばし
鬼編不在。この時点でまだ冊子の中身
何も入っていなくて泣き出したくなる。





しかも外は大雨☂ すると部長から「帰りはタクシーでいいよ」とTELが。
その優しさに心打たれ また戻る。 するとスバラシイカットが!!

ユッコはとってもがんばりやさん。文句も言わない。









お世話になった物。高性能デジカメ・マック一式・ユッコ髪セット・そしてエアー。

こういう加工を加えました。





なんだか自分のイメージしてたビジュアルが
形になるって不思議な感じ‥‥でも
とっても幸せ気分。
皆さんも気に入ってくれると
この上ない幸せですよ。よろしく。
こんな風にして作りました
"トキメキ3パッケージビジュアル"。
別冊鬼編日記はココマデ!!
ちゃんと働いてるのよ———。

ありがとう



そして本当にお世話になった、SMC 安田さん・野村さん・立澤さん
カメラマンの安部さん・ヤマトクリエーション太田さんありがとうございました。

ユッコと同じ髪形が!! ↗

別冊 鬼編日記

番外編・鬼編撮影に行くの巻

こんにちわ。鬼編です。
毎回毎回、鬼編日記でプロレスの話ばかりしているので、あいつは何なんだ！あいつはいつも遊んでるのか？そしてあいつはプロレスラーか？なんて噂もチラホラ。
鬼編も仕事をしているんだぞ！というのを全面に出すための必死のアピールページ。楽しんでいただけると幸いです。



2001年10月某日11時撮影開始・・・。

しかし鬼編が到着したのは、13時チョット前 ゴメンナサイ… 遊んでた訳ではなくて、何て言い訳をする事もできない位、スデに撮影は始まっていた訳です。(当然)事前の打ち合わせって大切・・・。

ちなみに当日外は大雨☂

なんでこうなったかというと・・・。

1ではキャラが、2ではキャラを出さないイメージだったので3では何か新しいイメージを!!という事でこの案に挑戦!!になりました。常に新しい事にチャレンジする**トキメキ。**

参考までに・・・歴代2作のパッケージ。



左がときめき、右がときめき2。


ユツコスタイリング。



髪がうまい具合になびかない・・・。

しかし、ナカナカ思い通りには難しく髪がなびかない 。イロイロ方法を考える・考える。

筒を吹く、ドライヤーとかイロイロ考えて悩んでいると安田さん、スバラシイアイテムを持って登場!!

その名も"**エアダスター**"。



'01年8月31日放送『プレゼンタイガー』の裏側では何が起こっていたのかっ!?

INTERVIEW

『ときめきメモリアル3』のサブタイトルを『約束のあの場所で』に決めた男

税理士 渡辺英治氏

EIJI WATANABE

『ときめきメモリアル3』のサブタイトル、『約束のあの場所で』。じつは開発当初、サブタイトルには『約束のあの場所で』と『The Last Confession』のふたつの案があり、どちらにしようか開発側でも意見が分かれていたのだという。このままではサブタイトルが決まらない。でも決めなくちゃいけない。そこで『プレゼンタイガー』というテレビ番組（フジテレビ系列）上で、ふたりのプレゼンターを立ててそれぞれのサブタイトルを使ってプレゼン対決してもらい、正式サブタイトルを決定するという企画が催された。その結果、税理士の渡辺英治氏がプレゼンした『約束のあの場所で』が採用になった……んですが、じつはその裏には渡辺さんの血と汗と涙の物語があったとかなかったとか。ということで、今回はその渡辺さん本人にサブタイトルプレゼン通過までの苦労話を聞いてみようかと思います。「本当に税理士さんですか？」ってくらいに気さくでおもしろい渡辺さん。『ときめき3』プロデューサーのメタルユーキ氏も参加し、インタビューも非常に賑やかな雰囲気の中で行われました。 聞き手：MIDIはらふじ





このプレゼンは"肉体労働でいこう!"って方向性で進めた

—今回どうして渡辺さんにお話を聞くことになったのかというと、フジテレビ系列のテレビ番組『プレゼンタイガー』で、『ときめきメモリアル3』のサブタイトルを決めたキーマンだったということで。

渡辺　あー、決めたんですよねぇ。覚えているのは緊張しかないんですけど（笑）。これが初めてのテレビ出演だったんですよ。自分の持ち時間の中でしゃべるプレゼンの内容とか、何回も練習してたけど、本番が始まって話し出した瞬間に緊張で頭がまっしろになっちゃって。

—じゃあ本番中の事はあまり覚えてないんですか？

渡辺　覚えてないですね（キッパリ）。

—うわー。今回渡辺さんのプレゼンが通って『ときめき3』のサブタイトルが『約束のあの場所で』に決まったわけですが、これはどういう方向性でプレゼンしていったんですか？ オンエアを見てない方もいらっしゃると思うので、ご説明いただければと思うんですが……。

渡辺　えっとですね、本番前の打ち合わせのときに「渡辺さん、ふたつある案のうち、日本語と英語のどっちがいいですか？」って聞かれたんです。日本語のほうが『約束のあの場所で』、英語のほうが『The Last Confession』。そこでちょっと悩んだんですけど、「英語はいまいち意味がわかんないので日本語で！」ってノリで『約束のあの場所で』のほうを選んだんですね。それから、テレビのディレクターさんが番組の内容を説明してくれて、「こんな感じでプレゼンもできますよ」っていろいろ教えてくれたんですけど……、そんなことよりいちばん困ったのが、僕がゲームをやったことがなかったって事なんです。

—ああ、『ときめきメモリアル』を。

渡辺　そう！　やったことがなかったんですけど、じゃあそれを逆手にとって僕のプレゼンは肉体を酷使する方向でいこうと。それでうちのアルバイトの女の子（マサコっています！）に"プレイステーション"を借りて、ソフトをフジテレビさんから借りて、本番までの1週間、『ときめきメモリアル』をやったんですよ。

—『ときめき1』と『ときめき2』を？

渡辺　ええ。両方ともやって、それで「なるほど、こういうゲームなのか。指が疲れるなぁ」って（笑）。1週間で高校3年間×2タイトルやったわけですからね。その間ずっとボタン押してるわけですよ。勉強、勉強、勉強、電話、電話、デート、デートって（笑）。で、そ

PROFILE



渡辺英治氏プロフィール

渡辺税理士事務所の代表。32歳。本職は前出のとおり税理士だが、ひょんなことからテレビ番組『プレゼンタイガー』に出演し、『ときめきメモリアル3』のサブタイトルでプレゼン対決をする事に。www.consulting.gr.jpでただいま人材募集中です。



れのほうに時間食っちゃって。

—実際どんなプレゼンにしようかって考えるよりも。

渡辺　うん。まず『ときめき1』と『ときめき2』をクリアーして『ときめきメモリアル』がどんなゲームなのかを把握しないと、資料を読んでもイメージが沸かないだろうな、と思ったんです。"約束のあの場所"とか"伝説の鐘"とかいわれても「何それ？」ってなるじゃないですか。で、遊んでみてゲームの内容とか雰囲気がだいたいわかったんで、"約束"って言葉の意味を説明しようとか、"あの場所"ってのは『ときめき1』なら伝説の樹、『ときめき2』なら"伝説の鐘"があるからそれと繋げて説明しようとか、そういう感じでまとめていって、本番直前にプレゼンが完成したんです。でもね、プレゼン内容を考え出したのって本番2日前だったんですよ。それまでずっとゲームしてたから(笑)。

メタルユーキ　なんだか、夏休みの宿題を最後の1週間でやっちゃう小学生みたいですね。

渡辺　そう、まさにそれです(笑)。夏休みが終わっちゃってから、「まずい！　明日国語の授業があるのにやってない！　感想文どうしよー！」っていうパターンでしたね。最初のうちは普通の仕事をしながら、たまに「よし、ちょっとやるぞ」って感じでしたけど、最後は逆転しちゃって、ゲームしながら普通の仕事をしてるってふうになって(笑)。

—うひゃあ、ハードだー。

渡辺　「うわぁ、僕、この1週間つらいなー」って(笑)。

メタルユーキ　基本的にマジメですよね。仕事に対してとかものすごくマジメに取り組んでらっしゃるというか。

—うんうん。

渡辺　いやー、あの1週間はつらかったなぁ。

—でも、その苦労の甲斐あって渡辺さんのプレゼンが通ったわけです。

渡辺　石塚さん(コナミコンピュータエンタテインメント東京の社長で、『プレゼンタイガー』番組内でどちらのプレゼンをとるかを決定した人)にも、肉体労働したっていうのが気に入ってもらえたのかな(笑)。

—本番でのプレゼンでも『ときめき』をプレイしたって事はおっしゃったんですか？

渡辺　はい、それが僕のプレゼンのポイントだったんですけど、写真を見せながら説明しましたよ。実際にテレビの前に座ってプレイしている僕をカメラで撮ったりして。あと、『ときめき2』をやったときに僕、匠から告白されちゃったんですよ。「あれ、ちょっと待てよ、女の子じゃないよねキミは」って(笑)。それで、これはおかしいと思って壊れてるかもしれない」とか言って。

—(笑)

渡辺　「いまからコナミさんにクレームつけるぞ！」とか息巻いてたんですけど、アルバイトの女の子が「いや、きっと違いますよ、このまま進めてみましょう」と言うんでそのまま進めたら、「なんだ夢だったのか」っていうオチがあって。それもプレゼンの中で写真入りで出したんですよ。だから少しはみなさんにも僕が肉体労働したってことがわかっていただけたかなー、と。

—なるほど。それがプレゼンが通ったポイントだったと。

メタルユーキ　今回は、実際にプレイしてもらって編み出されたサブタイトルと、語感のカッコよさを重視したサブタイトルのふたつがあって、プレゼンを通して実際にプレイして自分の気持ちから湧き出してきたタイトルに決まったって事に関しては、みんなすごくうれしく思ってますよ。

渡辺　よかったー、あの肉体労働が実を結んだんだー。

—無駄ではなかったわけですよ！(笑)

渡辺　助かったぁ……。だって、本当に遊んでみないと伝説の鐘が鳴ったときのうれしさとか、そういうのがわかんないじゃないですか。僕、伝説の鐘が鳴ったときはうれしかったですもの。「わー、鐘が鳴ってるよ、これかぁ！」って(笑)。

—ちなみにそのプレゼンのためにプレイされた『ときめき1』と『ときめき2』では、ちゃんと女の子から告白されたんですか？

渡辺　されました、されました。

—『ときめき1』のときは誰から告白されたんですか？

渡辺　仕事でプレイしたのでしっかり覚えてないんですよ、これが！(笑)　僕、いろんな子から告白されたんですよ。途中でメモリーカードにセーブしておいてまたやり直してっていうのを繰り返していたんで。

—あー、それは熟練ときメモラーがよく使う手段ですね。

渡辺　よくやるパターンなんですか!?

—やりますねー。

渡辺　一応、ゲームを検証する立場でやってましたから、いろんな事を試そうと思ってマメにセーブしてたんですよ。ずっと電話しなかったらどうなるんだろうとか、デートのときにヘンな事を言ったら女の子は「イヤだー」って言うのかなとか。

—『ときめき』を分析しにかかってたわけですね。

渡辺　うん。ゲームを理論的に考察するところまでやっちゃってましたね。

税理士らしいプレゼンの部分はカットされてました

—『プレゼンタイガー』収録時の裏話などがあれば教えてください。

渡辺　僕、本業は税理士なんで……。

—あ、そうでしたね。

渡辺　税理士ですよ！(笑)　だから今回のプレゼンの中で、『ときめき3』はどれだけ売れるかって予想を立てて、なおかつ、コナミさんとかコナミコンピュータエンターテインメント東京さんがどれぐらい税金を払うのかっていうシミュレーションをしたんですよ。

—おお、そこまでやってたんですか。

渡辺　そう。『ときめき3』が100万本売れたらこれぐらい利益があって、そのうちコストはこれぐらいだろうから純利益はこれぐらいになって、そこから税金としてはこれぐらい払わなきゃいけないんです、と。で、その税金がものすごい大きな金額なんで、「じゃあ石塚さん、税金の事で困った場合は僕に連絡ください」っていうオチまでつけたんですけど、放送のときにはカットされてたんだよなぁ(笑)。

—渡辺さんの税理士っぽいところは放送ではカットされてたと(笑)。じゃあ、渡辺さんは弁がたつただのゲーム好きな人、みたいな感じになってたわけですね。

渡辺　そうそう(笑)。一応これでも税理士なんで、ちゃんと税理士っぽいこともしなきゃと思ってそういう要素をプレゼンの中に入れたんですけど、おもしろくなかったのか、カットされちゃいましたねー。

メタルユーキ　(笑)

渡辺　いろんな数字を出したりして頑張ったのに……。

—本職を否定されたみたいで、さびしいものがありますよね。

渡辺　放送を見て、けっこう胸にグサッと来ましたよ。

—ほかに本番収録時の苦労話ってありますか？

渡辺　プレゼンの中で、『ときめき3』の簡単なストーリーとか技術的な事とかを話すんですけど、あの、女の子がしゃべってくれる、しかもそれがひとりじゃなくて複数の子がしゃべってくれる……。

—あ、EVS2ですね。

渡辺　それ、正式名称って何て言うんでしたっけ？

—エモーショナルボイスシステム2です。

渡辺　エ、エモ、エモーシャ、エモーショナリング？

—(笑)

渡辺　ゲーム関係の言葉って難しいですよ、かまずに言えないもん(笑)。システムの名前もほとんどカタカナだし、しかも長い！

—しかも説明の文章も長いじゃないですか。"今回はエモーショナルボイスシステム2を採用することにより、一度のロードで複数のキャラクターが音声合成でしゃべってくれるようになりました"みたいな感じですもんね。

渡辺　そうそう。それをプレゼンの中でしゃべるのって、難しいですよ。

—これまで渡辺さんがされてきた税理士のお仕事の中で、"1度のロードで複数のキャラ"みたいな言葉は使わなかったでしょうからね(笑)。

渡辺　そうなんですよ。だからそれをプレゼンの中で話そうとしたら全部かんじゃって、けっきょくあれも放送ではボツになってました(笑)。

—あはは(笑)。でもそんなこんなも乗り越えてプレゼン対決に勝利して、番組の最後に石塚さんから「渡辺さんのほうで」って言われたわけじゃないですか。自分の名前が呼ばれたときは、どう思われました？

渡辺　石塚さんから「今回は"約束のあの場所で"にします」って言われた瞬間は、本当にうれしかったですよ。そのあと、「よかったー。1週間長かったー」って思いましたけど(笑)。

このゲームにハマってる人の気持ちわかるなぁ、って

—『ときめき』以外のゲームもあまりプレイされないそうですが。

渡辺　ゲームはねー、しないんですよ。だから、この仕事をもらったときは「ゲームのサブタイトルを決める？　まっずいなぁ、やったことないよー」って困りましたよ(笑)。

—でも、逆にゲームの知識がヘタにあったら、「ああ、あのゲームね、じゃあこんな感じのプレゼンで」みたいなノリになってたかもしれないですよね。

渡辺　あ、それはあったかもしれない。

—実際に『ときめき1』と『ときめき2』をプレイされて、どんな印象を受けましたか？

渡辺　「いまのゲームには、こういう種類のものがあるんだ！」って驚きましたよ。前から『ときめきメモリアル』の名前だけは知ってたんですけど、内容までは知らなくて。でも、なぜ人気があるのかというのを、僕は身をもって理解しましたね(笑)。

—(笑)

渡辺　腕組みながら「ああ、こういうのアリなんだ」って。「これ、仕事じゃなかったらもうちょっと楽しめたのになぁ。このゲームにハマってる男の子の気持ち、わかるなぁ」って思





いましたよ。

―『ときめきメモリアル』は、女の子に告白してもらうという恋愛感情がメインになっているゲームなんですけど、それがゲームで体験できるってのもまた斬新だったんじゃないですか？

渡辺　実際の社会でも、女の子から告白されたり、何人もの女の子からヤキモチ焼かれる事なんて、そんなにあるもんじゃないじゃないですか。

―ええ、まぁそうですね。

渡辺　普通は、男の子が女の子に告白しにくいものでしょ。少なくとも僕の周りでは、男の子が「お願いします！」って女の子に言うのが当たり前でしたし。その逆ができるっていうのは、ゲームの中でもおもしろかったですよ。だいたい僕自身が女の子から告白された事ないですから。

―あら、そうなんですか？

渡辺　ないっ！　それはね、夢！（笑）

―（笑）

渡辺　「今度ご飯食べにいかない？」とか「今度飲みに行かない？」って会話からスタートして、細かく細かく下準備するわけですよ。「なに、仕事難しいの？　じゃあ、一緒にやろうか、僕も？　エクセルわかんないの？　エクセル教えるよ、教える教える～」って。

―すんません渡辺さん、ちょっとやり口がやらしいです（笑）。

渡辺　（笑）。もうこまめだもの、僕は。エクセルの使い方を教えて、パワーポイントでプレゼン資料の作り方も教えて。それで「疲れちゃった？　じゃあご飯食べにいこうよ」って。そういうこまめな事を実社会でやってたんですけど、『ときめき』はその逆パターンですからね。いいですよね、こういうの……（笑）。

メタルユーキ　渡辺さんの場合は、自分をアピールして女の子を誘う術もいろいろ身につけてらっしゃるじゃないですか。でも、世の中にはシャイな人たちもたくさんいて、女の子にそういう事を言いたくても言えない人がいるわけですよ。

渡辺　うんうん。

メタルユーキ　でも、そういう人たちも女の子には興味があるわけで。この『ときめきメモリアル』っていうゲームは、アクティブな人にもシャイな人にも、同じようにときめく瞬間を体験してもらおうというゲームなんですよ。

渡辺　うん、わかります、体験しましたもん（笑）。でもね、遊んでみてすごく思ったのは、いまメタルユーキさんがおっしゃった事って、文章とかで読んでも伝わらないじゃないですか。僕もたまにコンビニとかでゲーム誌を見たりしますけど、「なんでこういうのがおもしろいんだろうなー」ってわかんなかったですからね。やっぱり文章で読んで理解しようとするよりは、まず体験してみないと。

―体験しないと、プレゼンに説得力がなかったかもしれないですし。

渡辺　そう思いますね。やらなかったら難しかった部分もあったと思います。

自分が少しでも関わっているものだから親しみが沸いている

―さぁ、渡辺さんがサブタイトルを決めた『ときめきメモリアル3』がついに発売となったわけですが……。いかがですか？　もう何十万人って人が目にするわけですよ、この『約束のあの場所で』というサブタイトルを。

渡辺　ですよねー。これ実際に店頭に並ぶんですよね？

―もちろん並びます。

渡辺　で、僕がプレゼンしたサブタイトルがそこに書かれているわけですよね。

―書かれてますよ、パッケージにデカデカと（笑）。

渡辺　緊張しますよねー。でも、自分が少しでも関わっているものだと親しみが沸きますよ。うちのスタッフも買いにいくんでしょうけど、僕がやっちゃうでしょうね。今度は仕事じゃなく（笑）。

―この『ときめきメモリアル』シリーズって、口コミによる人気の広がりがすごいんですよ。

渡辺　あー、それはわかる気がする。

―先ほどもおっしゃってましたけど、雑誌とかでいくらおもしろいおもしろいって書いても伝わらないんです。たとえば、俺が「おもしろいから絶対やってみ！」って無理やり友達にやらせるじゃないですか。最初は「えー、僕はこういうのはちょっと……」って言ってても、しばらくプレイさせてみると「うーん、すんげーおもしれー」とか言うようになりますもんね。そういう地道な勧誘作業が大ヒットへとつながりますので、渡辺さんも口コミ作戦のほうをぜひよろしくお願いいたします。

渡辺　わかりました（笑）。

メタルユーキ　このゲームってね、楽しみ方がふたつあるんですよ。

渡辺　ふたつ……？

メタルユーキ　ええ。まず、自分でやって楽しむ。そして人に「楽しいからやってみて」って薦めて、その人がプレイしているのを影からこっそり見るという。

渡辺　あ、それでこっそり見てて「な、ハマっただろ？　な？」って言うんですね（笑）。

―そうそう！　それで「誰から告白されたの？　ああ、あの娘ね！」っていう会話を楽しむわけです（笑）。

渡辺　なるほど、そういう楽しみかたがあるのかー。そうかそうか、おもしろいですよね。

メタルユーキ　バーチャルな恋愛を楽しんだあとに、人と人とのコミュニケーションも楽しめる、そういうゲームなんです。

渡辺　うんうん。やっぱり書いてあるものよりも口コミのほうが、「お前が言うならやってみようかな」って気にもなるでしょうしね。

―ですねー。

渡辺　それに、薦めた相手がハマってる姿を横からこっそり見て、「あっ、お前昨日だいぶ遅くまで遊んでただろー」とか言ったりできますし。

―（笑）

渡辺　僕、今回オフィスでプレイしてたんで、みんなに迷惑をかけちゃいけないと思ってヘッドホンをかけて遊んでたんですね。ひとりでこう、音楽にノってたりとかしゃべってたりすると、「英治さん、ヘンよヘン」って言われたりして（笑）。オフィスの中ではやめたほうがいいですね、このゲームは。

―周りで見てる人も気になると思いますしね。「渡辺さん、さっきとは違う子とデートしてるなー」とか（笑）。

メタルユーキ　デートの約束ができたときに「やりぃ！」って言っちゃったりね（笑）。

渡辺　そうそう、「よーし、つぎのデートは決めるぜー！」とか言ったりして（笑）。

御田万里……金髪……巨乳……

―最後になってこんな事言うのもあれなんですが、僕は渡辺さんがプレゼンした『約束のあの場所で』のほうが、『ときめきメモリアル3』のサブタイトルにはピッタリだと思いますよ。

渡辺　あ、うれしいなー。このサブタイトルってね、『ときめきメモリアル』が持つ雰囲気とか内容とかが伝わりやすい言葉だと思うんですよ。「今度はどこが”あの場所“なんだろう」とか、想像できるじゃないですか。想像することでドキドキワクワクできるし。実際に自分で『ときめき』を遊んでみてからも、「あ、日本語のほうを選んでおいてよかったな」って思ったし。

―うんうん。

渡辺　これが実際に店頭に並んで、例えば秋葉原で買って帰った人とかは、電車の中とかでパッケージを開けて中を見るわけじゃないですか。「まだ遊べないけど、説明書は読んでおこう」みたいな感じで。

―（笑）

渡辺　そのときにドキドキしてもらえるようなサブタイトルのほうがいいと思うんですよ。”約束“、”あの場所“っていうふたつの単語だけでも、イマジネーションがすごく膨らむと思うし。

メタルユーキ　もしかしたら、電車に乗って説明書を読んでいる時間がいちばん楽しいひとときかもしれない（笑）。

渡辺　あはは、そうかもしれないですね。買って自宅へ帰るまでの、パッケージを開いて説明書を読むあの時間。「ああ、どんなゲームなんだろう」って想像するあの時間。それがこのソフトでは、すごく楽しいんでしょうねー。

メタルユーキ　『ときめき1』にも限定版があったんですけど、それにはパッケージを開けるとオルゴールの音が鳴るっていう仕掛けがついていたんです。だから、電車の中で開けちゃった人は「うわ、なんだ!?」ってたまんなかったと思いますよ（笑）。

渡辺　「うわ、やっちゃった！　どうしよー!?」って（笑）。

―それをいったら、今回のこの『ときめき3』の限定版は、開けると香りがする仕様になってますよ。

渡辺　え、そうなんだ！

―だから、いま読んでるあなた！　電車の中で開けちゃダメだよ!!

渡辺　いや、もう遅いかもしれないよー、電車の中で開けて読んじゃってるかもしれないよー（笑）。

メタルユーキ　（笑）

―だからきっと12月20日の秋葉原を経由する電車の中は、何故かいい香りがしてるんですよ。ガマンできなくて限定版の箱を開けちゃう人がたくさんいるから（笑）。

渡辺　そこのあなた！　あなたの事ですよ！（笑）

―ところで渡辺さん、『ときめき3』はプレイしたいですか？

渡辺　仕事じゃなかったらやってみたい（笑）。

―プレゼンとか分析とかそういうのはナシにして。

渡辺　そうそう。

―素直な気持ちで女の子から「好き」と言われてみたいと。

渡辺　そうそう、言われたいんですよ！（笑）

―ああ、渡辺さんもう『ときめき』にハマりましたね（笑）。ちなみに渡辺さん、『ときめき3』のキャラでは誰が好きなんですか？

渡辺　僕ね、巨乳が好きなんですよ。で、事前にいただいてた資料を見て巨乳のキャラを探そうとしたんですけど、その資料がファックスで送られてきたものだったんで、イラストも文字もつぶれちゃってて見えなかったんです。だから、誰がいいかはいまのところわかんないんですよね。

―『ときめき3』のキャラでいちばんの巨乳って誰ですか？

メタルユーキ　たしか御田万里じゃないかな……。

渡辺　御田万里……。

―ええ、金髪の女の子で御田万里って子がいるんですけどね。

渡辺　金髪……巨乳……。

―どんな想像してるんですか、いま（笑）。

渡辺　（笑）

メタルユーキ　そっかー、渡辺さんは金髪巨乳が好きだったのかー。

―わー、インタビューの最後がこんなのでいいのかなー（笑）。

SEALED WORKS

ボツネタよ安らかに眠れ・・・。
ボツネタ墓場。

BOTUNETA

ボツネタ公開

ボツではないけれど、まず始めは服飾デザイン担当・タナカさんにデザインの流れを紹介してもらいましょう。

服飾デザインの流れ

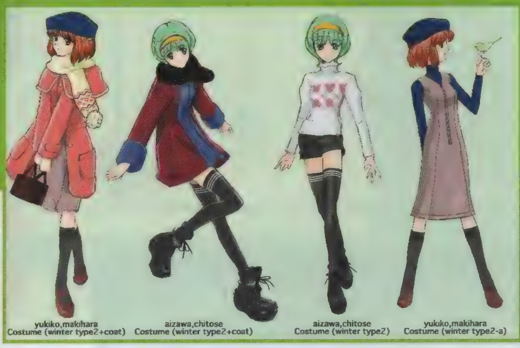
1.スケッチデザイン（エスキース）

キャラクタの個性をより強調したり、逆に調整したり出来るのが服飾デザインの長所であり役割なのでこの段階ではかなりの量のデザイン検討稿を作りました。現実に例えるなら「女の子と一緒に300冊の雑誌を見ながらお買い物の下準備をしている」ですね。この時すでに、「縫い目の無い服にはしないゾォ！」と決意してたような気がします。



2.デザイン画稿

今回のお仕事の具体的なコンセプトの一つとして「恋愛シミュレーションの服飾はアイテム選びではなく配色でデザインする」というのを自分で打ち立てたのでそれを基本的に踏襲していく感じで作業を進めました。
僕は、グラフィックデザインの勉強をしていたのでその辺はモロ得意な分野だったのです。このジャンルにおいて、かつてないアプローチでデザインできたと思います。



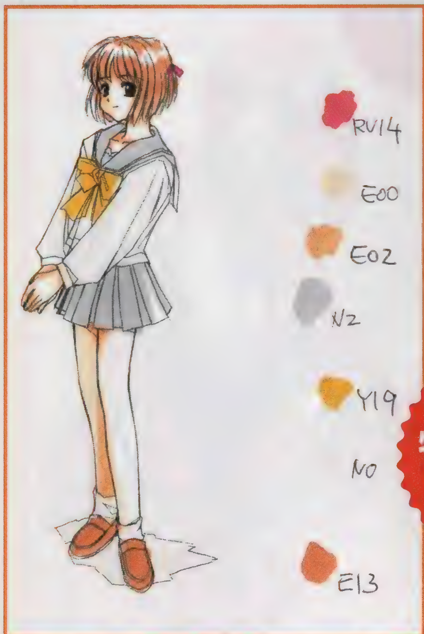
3.実機表示完成

デザイン画にはこれに、リアイメージ、三面図、靴、時計などの宝飾品の部分デザイン画をつくってモデリング班に引き渡します。モデリング班とは連携して、その服の縫い目の処理、裏地の処理、スリットの処理、など「具体的な形」をレクチャーしていきながら、繊細で手間のかかるクセに膨大な量の服飾モデリングは完了します。一番忙しい時はデザイン指定の困難な晴れ着などのテクスチャーを自分で作ってモデリング班に協力したものです…。僕の母親が地元でフリーの洋裁師をやっているので洋服の縫製に関しても実は最初から詳しかったのは幸運でした。

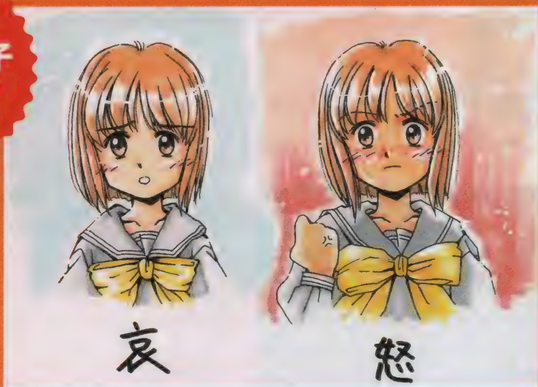


そして、企画を担当したMURAディレクターのノートにはものスゴイ量のボツネタが…。

牧原優紀子ボツネタ



リボンの色が決まる前の牧原さんです。
赤とか、青とか、白とか、色々試したなあ。
CGって、そこいらへんべんりですよね。
ちょちょいっと試せるんで。



牧原さんとのつきあいは、かなり長いです。
Selection藤崎詩織を終えた頃からの、持ちキャラですんで、凄く思い入れの強いキャラクタです。
おとなしそうな外見なのに、最初は気が強い性格を設定していたんで。
性格設定は180度違いますが（笑）
…あ、そーゆー性格の牧原さんでときめき3作っても面白かったかもしれませんね。
きっとハチャメチャなんだろうなあ。
これがその時のキャラ絵です。



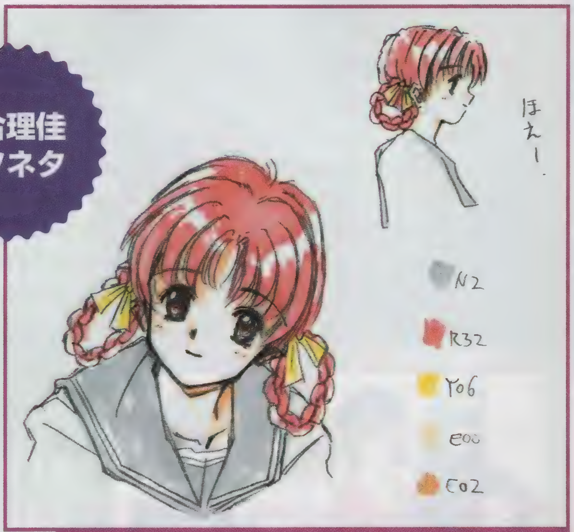
チビキャラ ボツネタ

チビキャラは、筆休めにノートに走り書きしたもんです。
こうしてみると、あの当時、このキャラに入れ込んでたんだなあ…ってのがヒシヒシと感じられますね。



よく憶えてないです。心がササクレてたんだろうなあ（笑）

河合理佳 ボツネタ



理佳ちゃんは、最初はメガネかけていませんでした。こくら雅史氏の「メガネかけよう」の一言で、メガネっこ決定。たしかに、よく似合う（笑）
ピンクの髪型に、ほえほえした雰囲気、かわいくおねだりの理系少女と言う設定は最初から変更されていません。
従って、きわめて没ネタ少ないです。このキャラ、超・優等生ですね。

御田万里 ボツネタ



御田さんは、凄く凄く悩みました。
最初に「髪型は縦ロールでいこう！」と硬く決心していたのですが、「万人を萌えさせられるのか」等など、色々な問題から結局、あきらめ、ノートの端に書いちゃ消し、描いちゃ消し……
結局、今のビジュアルに収まったのですが、一度決まってからは強かったです。
没ネタが少ない優良キャラに早がわり。さすがは御田さん。

相沢ちとせ ボツネタ

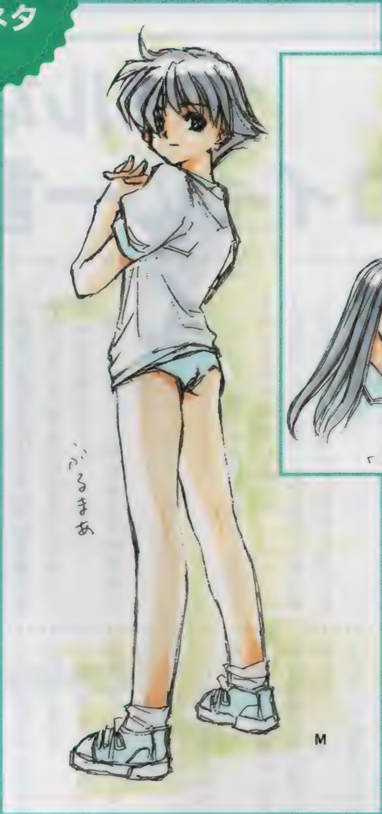


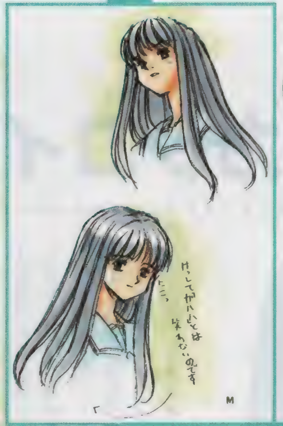
もの凄く初期の相沢さん。なぜ没ったのかはいまだによく思い出せない。
イメージ的にバス通りだよなあとか、感情高ぶっている時にポロッと方言出るとええなあとか「何考えてんねん、そうじせーへんとしょーちせんでっ」とか、色々想像の羽を広げてました。ええ、それはもう。
このキャラで、相沢さんのビジュアル以外の設定が練りこまれています。
…あ、思い出した。そういえば、ヒロインの赤髪と被るから…ってのが真相だったような。ああ無常。

橘　恵美 ボツネタ

運動少女その1。清川さんとの差異が感じられないとの意見があったため、あえなく没に。
気に入ってたんだけどなあ。ちょい影がありすぎで、暗めですね。
なんというか、「運動＝中性的」という固定概念が頭にこびりついていたようで、なかなか神様が降りてこなくて困っていました。









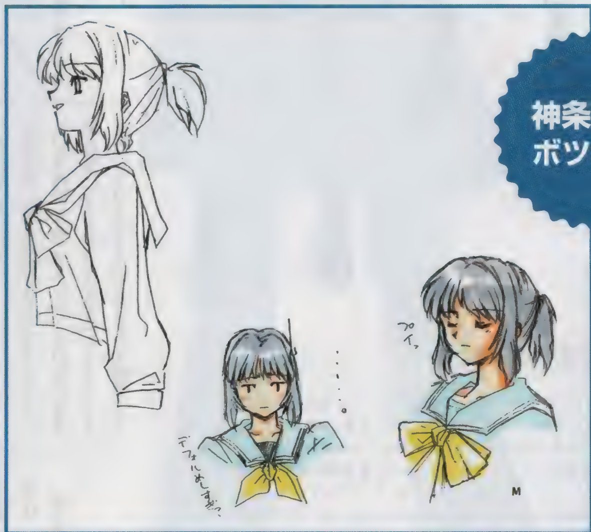
そんで、悩んでる中で生まれたのが、これ。運動少女その2。「そういえば高校の頃、弓道部員の女の子の袴姿ってスゲーかわいかったよなあ…」なんて、想い出から生まれてます。
これはイケる！ってな感触をつかめてたんですが、黒髪ストレートが、トゥーンだと見栄えの良い再現が難しいだろうという事で断念。ああ…。
ただ、このキャラをベースに橘さんが生まれました。
一見おしとやかそうな純日本風少女が実は運動万能、日本武道全般OKって路線はここで決まりました。



？？？

ゲーム内アニメの声優さんという設定です。
ゲームを進めていくうちに、なるほど、このキャラか、と気付くこともあるんじゃないかな。
ちなみに、あるキャラクターの初期案でした。あるキャラクターとは、今は内緒です。

神条芹華 ボツネタ



初期設定の神条さん。最初は髪を結んでいたんですよね。ポニーとか、需要多そうだし、俺、好きだし。
そんな折、メインデザイナーの「あれ？結局、みんなロング？」とのツッコミがありまして、ハッと我にかえりました。…言われてみればたしかにそうだ。自分でも気付かなかった。だって、だって…好きなんだもん。しょうがないよ。
結局、後ろ髪だけザンバラにカットしたんですが、おかげでキャラが凄く立ちました。

クールな神条さん。カッコイイの一言に尽きる。



「あたしを取材？　そんな事してどうするんだ？　変わってるな」

電話で神条芹華さんに取材をお願いしたら、そんな返事が返ってきた。変わっているかどうかはわからないが、いまもえぎの高校で注目されている女子生徒を取材しなければいけないのが我々の立場。ならば、神条さんにもアポを取らねばと思い連絡したのだ。取材日時と取材場所の喫茶店の位置を伝え、電話を切り、それから日は経ち、今日がその取材当日なんである。だが……神条さんが待ち合わせ場所の喫茶店に来ない！　どういうことだ！　何度も自宅に電話をかけてみたが出る様子すらない。もしかしてすっぽかされたのか!?

「やぁお待たせ！」

やっと来た！　待ち合わせ時間から1時間の遅刻だ。

―本当に待ちましたよー。もう来てくれないのかと思ってました。

「うっかり今日の約束を忘れて昼寝しちゃったんだよ。悪い悪い」

―とほほ。でも、来てくれただけでもうれしいです。じゃあさっそく取材させていただいていいですか？

「ああ、構わないよ。店員さん、あたしはブラックコーヒーで」

席へ座るなり店員さんを捕まえて注文をする神条さん。

「で、あたしはどうすればいいんだ？　何か話をすればいいのか？」

―コーヒーを飲みながらこちらの質問に答えてくれればいいです。

「わかった」

―ではさっそく質問させていただきます。えーっと、神条さんは普段休日はどのように過ごしているんですか？

「バイクに乗ってツーリングに出かけてるか、寝てるね。他は言えないな」

のっけから男っぽい回答で面食らう我々。

―ショッピングとかそういうのには出かけないんですか？

「ああ、そういうのは苦手というか、面倒くさいから嫌いなんだよ。あと色々忙しくてね…」

―は、はぁ……。

「いま、女の子らしくないとか思っただろ？」

うわっ、図星だ。でもそのまま答えると気分を害するだろうから、ここはうまくかわして……。

―いえ、そんなことないですよ。

「ほんとか？　あたし、こう見えてもあやとりが得意だったりするんだ」

―あ、あやとりですか？

かなり意外というか想像してなかった答えが返ってきてびっくりしてしまった。

「いま嘘だろ、とか思ったんじゃないのか？」

―いえ、そんなことないです。あやとり、いいですねー。ほかに何か趣味はあるんですか？

「あ……」

？　ふいに視線を宙に泳がせる神条さん。そのまなざしは、聞き手である僕の斜め後ろあたりを見据えている。

―どうかしましたか？

「……いや、なんでもない。何の話だっけ」

―ほかに趣味はありますか、という質問でしたが……。

「ほかには……あんまりないね。バイクと昼寝とあやとり。それぐらいしかないよ。つまんない女だろ。あはは」

―いや、そんな事ないと思いますよ。

「そうか？　でも、あたしを取材してどうするのさ」

取材依頼で電話したときにもちゃんと説明したのに……。しょうがないのでもう一度説明することに。

―ええと、我々は"もえぎのウォッチャー"という雑誌を作ってまして、その中にある最近気になる女子生徒をピックアップするというコーナーで、神条さんを紹介させていただければと思って、今日は取材させてい……。

「えーっ、雑誌に載るの!?　恥ずかしいからやめてくれよ」

な、何を言い出すんだ、ここまできて取材拒否とは!!　でもここで引き下がっては名がすたるし、何よりも替わりのページを用意しなくてはいけなくなってしまう。それだけは避けねば。

―そ、そう言われましても先日の電話でもちゃんと説明しましたし……。

「ダメだね、ダーメ」

くっ、どうすれば……。あ、そうだ。

―なんならもう一杯コーヒーを飲んでいただいていいですから。

「……ほんとか？」

―え、ええ、何杯でも飲んでください。

「じゃあいいや。何でも質問してくれよ（笑）」

結局コーヒーが飲みたかっただけなんじゃ……？

「あ、じゃあさ、ここまでバイクで来たんだけど、ガソリン代も出してくれる？」

―ええ、もう何でも出しますとも……

とほほ。

「やった！　あはは（笑）」

友人コメント1　友達の橘恵美さん

「芹華は、人と付き合うのを面倒臭いと思っているところがあるみたいで、あまり人と一緒にいたがらないですね。でも、わたしにはよく話しかけてきてくれます。それが何故かはわたしにもわかりませんが……。ただあの子、ああやって強がっていますけど、本当はとても優しい子なんですよ。わたしにはそれがわかるんです。え、どうしてわかるのかって？　それは……彼女ともっとお話をすればわかると思いますよ（笑）」

友人コメント2　神条さんがよく通うバイクショップの店長

「ああ、神条さん？　この店にもよく来てくれてるよ。あの子、けっこうバイクも乱雑に乗り回すみたいでさ（笑）。よく修理の依頼に来ているよ。ただ、見た目はワイルドだけど、いいところもあるみたいでさ。こないだも道端で子猫を見つけて……。あ、しまった、この話はしちゃいけないって言われてたんだった。ま、そういうことですよ、ハイ（苦笑）」

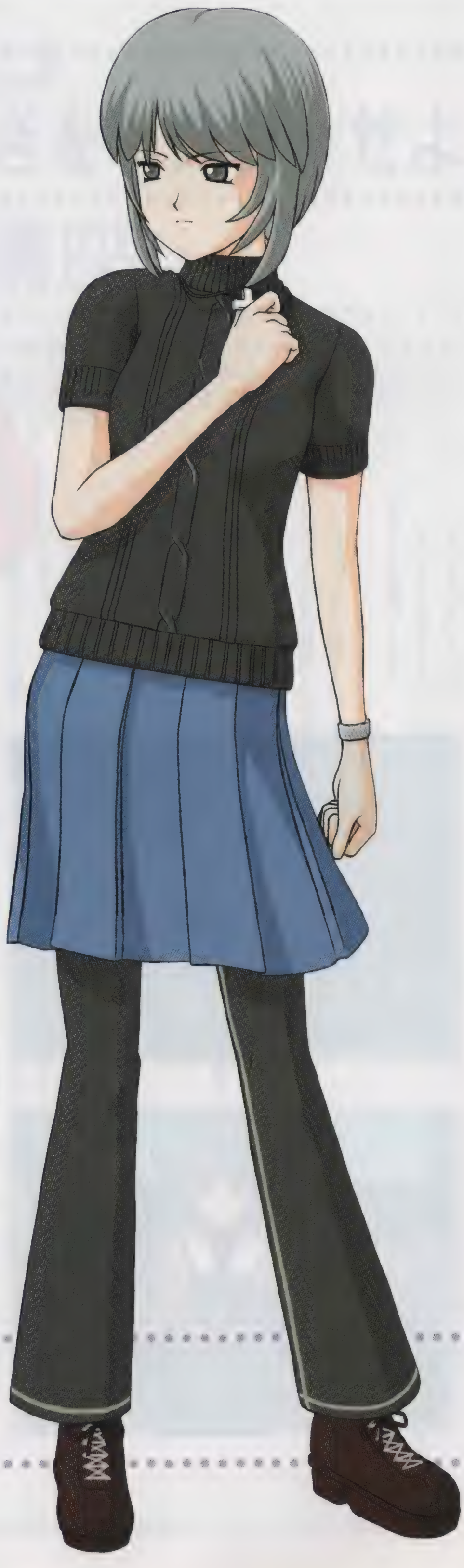
Serika Shinjo

Serika's data

誕生日:1986年4月18日
星座:牡羊座
血液型:A型
身長:164cm
スリーサイズ:B86・W61・H86
趣味:昼寝、バイク、手芸
好きな物:特になし
嫌いな物:甘い物
部活:----
好きな食べ物:ブラックコーヒー
特技:あやとり

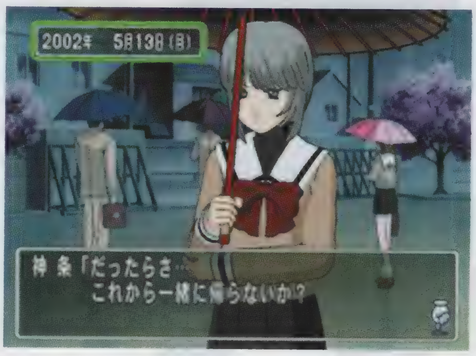
serika shinjo

Interview
神条芹華
Serika Shinjo



Moegino Watcher SPECIAL







神条芹華
●開発者コメント●

神条のパレットは無彩色。色相がなく、白と黒のグラデがデザインのベースになっています。男性っぽくなってしまわないように、できるだけ少女らしいポイントをデザインの中に入れたつもりです。でもやっぱり彼女はハンサムだよナーっ！今回の限定版の為にピンクのパーカーとデニムを描き下ろしてデザインしましたが、かなりのお気に入り。ポケットの中には「あやとりの紐」が入っています。余談ですが、カンの良い人は分かっていると思うけどゲーム本編に登場するデザインは全て発売より二年前にデザインされている物なんですよ。でないと絶対にこの大ボリュームで作れない！二年間も風化しないように踏ん張れるデザインをするのは本当に困難でした。
（服飾デザイン担当：タナカヒデキ）

神条さんは、女性に人気あるでしょうね。かっこいいし。
彼女は謎を持っています。ときめき3のキャラクタの中で最も特異なキャラクタかもしれません。そして、非常に重要な事を話してくれます。
彼女の言葉の裏には多くのメッセージが含まれています。
ちなみに、私は4月生まれのおひつじ座、A型なので、彼女にはすごく親近感を持っています。
（企画・ディレクター：MURA）

とにかくクールでカッコイイ！　そして、時々垣間見せる影のある表情がまた良い！
ぜひゲーム中で彼女の魅力を感じてください。
（シナリオ担当：鷹島あかね）

クールでぶっきらぼうな謎を漂わせる雰囲気とサバサバした口調は相沢ちとせ同様に一人の友としても長く付き合えそう。ときどき見せる孤独感やボソッと意味深な事を呟き言葉の端々に感じられる悲しさは非常に魅力的。
（プロデューサー：メタルユーキ）

Serika Shinjo

神条芹華 ●開発者コメント●

ぶっきらぼうだけどかっこいい!
左ききなところもかっこいい!
イニシャルも『SS』でなんかかっこいい!(笑)
イニシャルについてですが、女の子のイニシャルは重ならないようにしているんですよ。
ときめき1の時は「K」の名前の方が多くて困ったことが多かったので。
(企画・演出担当:こくら雅史)

最後の方に作ったキャラなので、割と苦労せずにすんなりモデリングできたキャラクターかもしれません(性格通り?)
ただ、クールなキャラクターなので、表情を付けるのに少し悩んだかも・・・結構優しい顔をしたりするので、その辺を楽しみにしていてください。
(3Dデザイン担当:南辰真)

アウトローでワイルド、いいですねぇ。彼女に何をいちばん期待しているのかというと、それはシナリオ。こういう女の子って、物語的に何かありそうじゃないですか。大きな組織が裏にあって、それに立ち向かっちゃってたりしたりして…なんていう妄想が広がっています。これはプレイしてみなきゃわかんないですけど、ぜひじっくりとシナリオを楽しみたいです。あとこれは余談なんですが、バイクに載ってて一匹狼でアウトローっていう部分で、どうしてもWWF(アメリカのプロレス団体)のジ・アンダーテイカーっていうプロレスラーとイメージがダブるんですよねー。あ、それじゃあかっこいいや。ありあり(笑)。
(MIDIはらふじ)

開発も終盤に入った頃、打ち合わせの時に神条イベントの絵コンテを見たときは、その量の多さに本当に終わるのだろうかと魂が抜け出そうになりましたが、タナカくんの情熱とプログラマー佐藤宏樹くんの頑張りなどによって実現されました。
(プログラム担当:函館次郎)

serika shinjo

神条芹華 Presents

多彩な指さばきをマスターせよ あやとり講座

"もえぎのウォッチャー"特別企画その4は、神条芹華さんをゲストに迎えて、なななんと、あやとり講座を開きます! 神条さんの特技があやとりだというのは先日のインタビューでも明らかになりましたが、そのテクニックを直々に伝授してもらおうという企画でございます。それでは先生、こちらへどうぞー!

「その先生っていうのはやめてくれよ」

いえ、今日は神条さんが先生ですから。よろしくお願いします。

「はいはい、わかったよ」

では、さっそくあやとりにはどのような技があるのか、教えていただきたいんですが。

「いいよ。じゃ、実際に見せながら説明するよ」

お願いいたします!

「まずは……これがダイヤ、で、機織り、蜘蛛の巣、五段はしご、六段はしご……」

先生、先生!

「そんでもって、そり、仮面、タワー、花かご、朝顔、杯、やぐら、椅子……」

先生、神条先生!

「ん? なんだよ」

そんなスピードで見せられても、我々素人には何が起こっているのかわかりませんよ。もっとゆっくりやってもらえませんか?

「なんだよ、面倒くさいなぁ。じゃあ、ゆっくりいくよ」

はい、お願いします。

「これがはさみ。オッケー?」

オ、オッケーです。

「それで、これをこうやってこうやってこうすれば……はい、手錠のできあがり」

?? ど、どこをどうやったんですか?

「それはあとで説明してやるよ。で、この手錠のここをこうしてこうすれば、トナカイ」

(この調子で独演会が30分続く)

「……最後に、これをこっちに持ってくれば双子星の完成っと。これで終わりだ」

終わりましたか……?

「ああ、終わったよ」

では、もうそろそろ初心者向けの講義を始めていただきたいんですが……。

「講義ねぇ。こういうの、人に教えた事ないからよくわかんないんだけど」

いちばん簡単なものから教えてもらえれば、それで大丈夫だと思います。

「じゃあ"はしご"からやろうか。まずは、糸をこう持って」

こうですか?

「違う違う。この糸を人差し指に通して、それからここをこっちへ持ってきて。あ、あれ?」

あの、先生。私の指が糸で縛り上げられているんですが。

「おっかしいなぁ。この糸をこっちへもってくればいいはずなんだけど」

い、痛い痛い痛い!

「わ、悪い! おかしいぞ、この糸をこっちへ……」

先生、私の指が見たことのない方向へ曲がってます! 折れる、折れるぅ!!

「うるさいな、男ならこれぐらいがまんしろよ! たしか、これをここへ通してだな……」

ぎゃああああああああ!!

これ以上続けると、私の指がどうにかなってしまいそうなので、神条先生のあやとり講座はこれにて終了です! みなさまご機嫌よう!

Emi's data

誕生日:1987年2月6日
星座:水瓶座
血液型:A型
身長:162cm
スリーサイズ:B88·W59·H88
趣味:書道、生け花、スキー、掃除
好きな物:日本文化
嫌いな物:高所
部活:合気道
好きな食べ物:生八つ橋
特技:日本武道全般



Interview
橘恵美
Emi Tachibana

Interview Emi

大和撫子・大人の雰囲気漂う橘さん。でも実は・・・。



「やっぱり日本茶がいちばん落ち着きます」

緑茶を飲みながらにこっと微笑む橘恵美さん。ここは、ショッピング街の中にある甘味処。橘さんが和風好きだと聞いて取材場所にここをセッティングしたのだが、どうやらそれは正解だったようだ。

―紅茶やコーヒーよりも日本茶が好きだなんて、古風ですね。

「そうですか？　自分ではそう思わないんですが」

いやいや、立ち振る舞い、雰囲気、そしてしゃべりかた。どこをとっても古風である。

―橘さん、趣味は何ですか？

「趣味ですか？　ええと……書道、生け花を好んでやりますね」

やっぱり見た目どおり文化的な人らしい。

「あとはスキーですね。身体を動かすのが好きなんです」

おっと、これは意外な回答。てっきり運動は苦手なのかと勝手に判断していたんだけれども。

―ほかにはどんなスポーツをするんですか？

「合気道をはじめ、弓道、薙刀などを少々、ですね。いわゆる日本武芸と呼ばれるものはひととおりたしなんでいます」

―それってスポーツ万能っていうんじゃないですか？

「いえ、それほどでもありません。あくまでたしなんでいる程度、ですから」

何事においても控えめである。決して自分から前に出ようとしないが、だからといって流されるわけでもない。きっと恋愛においても男性を立てるタイプなんであろう。

―好きな男性のタイプは？

「タイプですか？　そうですね……うーん……」

真剣に悩んでいる様子。

「うーん……難しいですね……芹華に電話して聞いてみようかしら……」

―い、いや、それは神条さんに電話してもわからないと思いますよ。

「そうですか？　困りましたね……」

もしかして、天然ボケな人なんだろうか。

「あ、そうですね、嘘をつかない人が好きです」

嘘をつかない人か、なるほどなるほど。

「だって私、嘘をつかれてもそれが嘘だと気づかない事が多いですから(笑)」

―もしかして騙されやすいタイプですか？

「芹華にはよくそう言われますね(笑)」

やっぱり。たしかに橘さんはどんな嘘をついても信じてくれそうな気がする。

―橘さん、怒る事ってありますか？

「ええ、ありますよ」

こんなにも温和そうな橘さんでも怒ることはあるのか。いったいどんなときに怒るのだろう。失礼を承知で聞いてみた。

―それはどんなときですか？

「ついこのあいだも、芹華が缶コーヒーを飲みたいと言い出したので、しかたなく自動販売機で……」

……橘さん、それは怒るじゃなくておごるの間違いじゃありませんか？

「あら？　私、勘違いしてましたか？」

―ええ、思いっきり勘違いしてます。我々がしたのは、どういうときに怒るか、っていう質問です。

「どういうときに怒るか……ああ、はい……ええと……」

―さっきも聞きましたが、そもそも橘さん、怒ることはあるんですか？

「私だって怒ることぐらいありますよ」

よかった、今度はちゃんと質問の意味が伝わっているようだ。ふぅ。

―最近ではどんなことで怒りましたか？

「最近ですか？　ええと……うーん……」

また悩み始めたぞ。そんなに前のことなんだろうか？

―もしかして、怒ったことないんじゃないですか？

「あら、そう言われてみればそうかもしれません(笑)」

やっぱり。こんな質問に時間を費やしたこっちがバカだった。はぁ……。

「ため息をつくと幸せがひとつ逃げていきますよ。だから、ため息はついてはいけません」

―わかりました……とほり。

友人コメント1　友人の神条芹華さん

「恵美は超マイペースな子だね。でも、意外としっかりしているし、頭もいいし、運動神経もいいんだよ。それに加えて包容力もあるんだから、もう完璧だよ。あたしが男だったら迷わずプロポーズしてるね(笑)。それぐらいいい女性だよ、あの子は。間違いなくいい奥さんになるタイプだと思うよ。欠点？　そうだなぁ、ちょっとおちつきすぎてるところは何とかしてほしいね。といっても、直らないんだろうけどさ。あははは」

友人コメント2　もえぎの高校合気道部の女子部員

「橘先輩ですか？　素敵ですよねー。優しいし、美人だし、強いし、女性として非の打ちどころがないんですもん。わたしもすごく憧れてます。クラブでも、後輩のわたしたちにすごく優しく接してくれますから、人気ありますよ」

美しいもの全てに興味が・・・さすが未来の大女優候補 御田さん。



「あら、これなかなかいいんじゃないかしら？」

美術館の一角で足を止めて、御田万里さんは1枚の絵に見入っていた。我々一般人には何が描かれているのかさっぱりわからない落書きのような抽象画。だが、御田さんはその絵から何かを感じ取ったようだ。

どこで取材しましょうか、と事前に聞いたときに「いつもの休日を再現したいのなら、美術館がいいですわ」という答えが返ってきたため、今日の取材はもえぎの市内にある美術館で行なうことになった。

—御田さんは、美術品に興味があるんですか？

「美術品だけじゃなくて、美しいものすべてに興味があるのよ。美しいものに触れる事で、わたしの目や耳、そして心も美しくしていく……。一流の人間はそうやってセンスを高めていくの。あなたたちにはわからないかもしれないけれども。おほほほほほ」

一言多いような気がするが、まあ流すとしよう。インタビューは始まったばかりだ。

—そういえば御田さんは、映画監督の父親と舞台女優の母親の間に生まれたサラブレッドですけれども、やっぱりその血は色濃く受け継がれているんですかね？ ご自分でいかがですか？

「そういう環境で育つと、本人が望む望まないは別として、どうしても人間として一流になってしまいますわ。いわばわたしは一流になるべくして生まれてきた人間。一流ゆえの悩み事もあるけれど、それに関してはしかたないと割り切っていますわ」

—そんな御田さんがどうして、もえぎの高校へ入学してきたんですか？ ご両親のもと、演劇について学んでいれば舞台デビューへの近道にもなったと思いますが……。

「そ、それは……世間を勉強しておいたほうがいいんじゃないかと思ったからよ」

—世間を、ですか？

「そうよ。何か悪いかしら？」

—いえ、悪いなんて一言も……。

んー、何かほかにも理由がありそうだけれども、それはあえて聞かずにおこう。聞いたら怒られそうな気がするから。

—休日はいつもこんなふうに芸術に触れているんですか？

「ええ、そうね。美術品を見にきたり、舞台を見にいったり。見にいくことでそれをわたしの芝居の糧にするの」

—じゃあ、もしデートするならば、やはりそういうものに興味がある男性でないと……。

「当然ですわ。わたしのお相手をしてくださるなら、それ相当のレベルのかたでないと」

むむ、こういうことをはっきり言い切ってしまうあたりが御田さんらしさなんだろう。でもたしかに、御田さんと仲良くなるのであれば、芸術関係の造詣に深くなければいけないだろう。

「芸術が理解できているのは当然として、やはりセンスのいいかたでなければ。わたしがいっしょに歩いても見劣りしないぐらいの男性がいいですわね」

そんな人間、この世にいるのか？ いや、がんばればなんとか……。

「いまあなた、がんばれば自分でもなんとかなるんじゃないか？ とか思ったんじゃなくて？ 無理ですわよ、無理。おほほほほほ」

……二の句が繋げない……。なんて会話をしていたら美術館の出口が近づいてきた。

—あ、もうすぐ出口ですね。今日はありがとうございました。

「いえ、なかなか楽しい時間が過ごせましたわ。ありがとう」

そう言いながら御田さんは、なぜか我々がさっき入ってきた美術館入り口の方向へと歩き出す。

—あの、御田さん、そっちは入り口なんですけど……。

「！ ……わ、わかってましたわよ！ そ、その、記念にパンフレットをもらおうかと思って、その……」

見る見る顔が真っ赤になっていく御田さん。もしかしてけっこう天然ボケなところもあるのかも……？

「パンフレットももらいましたから、ほら、行きますわよ！」

—御田さん、そっちはトイレです。

「!!」

なーんだ、けっこう御田さんもかわいいところあるんだなぁ。

友人コメント1　友人の河合理佳さん

万里りんは、すっごく美人だよねー。理佳もあんな美人に生まれてきたかったよ。いちど万里りんの家に遊びに行ったことがあるんだけど、すっごいお金持ちだったなぁ。あと、万里りんと話をしていると、「うーん、なんでかなぁ」ってなやんでるテーマについて、アドバイスをよくくれるの。いっつもありがと。

友人コメント2　もえぎの高校演劇部の部員

「御田さんですか？　ああ、けっこうキツそうに見えるでしょ？　でも、本当はかわいらしいところもあるんですよ、あの子(笑)。あまりそれを人に見せないようにしてるみたいですけどね。演技のレベルは高いですよ。さすがサラブレッドと呼ばれるだけのことはありますね。クラブの中でもダントツで一番だし。このままいったらすごい女優さんになると思いますよ」

Mari's data

誕生日:1986年8月14日
星座:獅子座
血液型:AB型
身長:168cm
スリーサイズ:B90・W62・H88
趣味:絵画、社交ダンス、写真、骨董品
好きな物:舞台
嫌いな物:蜘蛛
部活:演劇
好きな食べ物:高級アイス
特技:演技

Mari Oda

Interview
御田万里
Mari Oda



Moegino Watcher SPECIAL







御田万里
●開発者コメント●

御田さんはかわいい！本当にかわいい！大好きな彼女の服をデザインする時に気を使ったのは『イキ(sexy) by K.K』な感じになるように自己主張の強い色づかいを持ってきました。自立した彼女のビビットな気高さは赤と青の聖なる配色でキメッ！雑誌用イラストにも自然と気合いが入ります！赤のワンピ…がお気に入り。前にもってきた髪の毛の「弁当結び」も結構スキ…。(…そう…見えません？見えますよね？MURAディレクター♥)
(服飾デザイン担当：タナカヒデキ)

彼女って、性格きつそうに見えるけど実は…やっぱり実際キツイよね(笑)
性格キツイ女の子って、ちょっとからかってみたくなったりして、そういう欲求が満たせるキャラを目標としてキャラ立てしました。
ゲームを進めていくにつれて、御田さんの色々な素顔が見られると思います。
意外な面も見られたりして、かなりお得感あるキャラかな。
(企画・ディレクター：MURA)

自分の理想を目指し、真っ直ぐ進んでいける一途さが好きです。
普段の高飛車な態度がとっつきにくいと感じるかもしれませんが、ぜひ積極的に話し掛けて、デートも誘ってみてください。
素顔の彼女に出会えるかもしれません。
(シナリオ担当：鷹島あかね)

高飛車な美人のイメージと主人公に興味をもったときの女の子らしさ。
高慢でわがままな言動は一緒にいると大変だが、女王様にはなりきれていない子供っぽさが残った口調は何ともいえない魅力を感じる。
相当なボケぶりも可愛い。
(プロデューサー：メタルユーキ)

御田万里 ●開発者コメント●

最初、MURAディレクターからいわれたイメージがなかなか掴めなくて参考ビデオとか、マンガとか見ましたが、やっぱり難しかったです。
（企画・演出担当：こくら雅史）

気高くお嬢様な御田ですが、ちょっと脆いところもほんの少し見えるように気をつけました。その辺の機微みたいなものも楽しんで頂けたらな、と思います。回り込んでいる髪の毛の処理を、どこから見ても問題ないようにモデリングするのに結構時間がかかったかもしれません。
（3Dデザイン担当：南辰真）

河合さんが表のベストテン第1位だとすると、御田さんは裏ベストテン第1位です。はっきりいうと現段階で何の魅力も感じていないんですが、なぜかすごくひっかかる部分があるんですよ。というか、「もしかしたらこの子、すごくかわいいんじゃないか？」って気がしてるんですよね。『ときめき1』のときは鏡さんにはほとんど興味がなかったのに、何なんでしょうね。このひっかかりは大きな恋の予兆なのか、それとも破滅へのきっかけなのか。いや、どうも前者になりそうな気がするなぁ～。あんまりお嬢様キャラは好きじゃなかったのになぁ～。俺も好きなキャラの傾向が変わってきたなぁ（笑）。
（MIDIはらふじ）

御田さんもやっぱり相当苦労しました。
ネタバレになるのでここでは書けませんが、なんで1つのイベントのはずが相当な数の場合分けされてるの（悲鳴）という感じで。
そんな御田さんのイベントは全部見てくだされば、これ幸いで。
（プログラム担当：函館次郎）

御田万里 Presents

御田万里と見る演劇講座

"もえぎのウォッチャー"特別企画その6！　最後を飾るのは、御田万里さんと見る演劇講座です。最近はテレビやビデオなどを利用すれば、ご家庭でも演劇を楽しむことができますけれども、そうはいってもやっぱり演劇は生がいちばん。ということで、御田さんと実際に舞台を見にいくことにしてみました。それでは先生、本日はよろしくお願いいたします。

「演劇は生き物だから、観客もしっかりとそれなりの心構えで見なくてはいけないのよ」

まだ劇場に入ったばかりだというのに、いきなり注意を受けてしまった。

「舞台が始まるまえから、それだけは忘れないようにね」

は、はい、わかりました。えっと、まずは売店でポップコーンとジュースを買わないと……。

「何を言ってるの、わたしの話を聞いてたのかしら？　ポップコーンなんて、食べるときに音が出るでしょ？　そんなもの、ここには売ってないですわ」

えーっ！　ポップコーン食べるのを楽しみにしてたのに……。

「そんなものを買わずに、パンフレットを購入しなさい。どんな人がこの舞台に出ているのか、それを知っておけばより舞台が楽しめるから」

は、はい。えっと、パンフレットを1部ください。

「それから、その周りにあるほかの劇団のチラシももらっておくこと。チラシにはいろんな情報が載っているから、次回どのような舞台を見るかの指針になるわ」

は、はぁ……、じゃあひととおりもらっておきますね。ガサガサ……。

「今日の公演はミュージカルなのね」

そうみたいですね。

「ミュージカルは初めて？」

ミュージカルどころか、演劇を生で見ること自体が初めてです。

「どうりでさっきから挙動不審なわけね。はぁ、いっしょにいるわたしが恥ずかしいわ」

すみません……。

「まぁいいわ。わたしたちの座席はどこかしら？」

A席の56番と57番です。あ、あそこですね。

「あら、なかなかいい席じゃない。これは褒めておくわ。おほほほ」

ありがとうございます……。あ、もうすぐ始まるみたいですね。

「始まるまえに言っておくけれど……携帯電話の電源は切った？」

え、いや、マナーモードにしてますけど……。

「ダメよ、ちゃんと切っておいて。劇場内にはデリケートな電子機器を導入しているところもあるから、よほどの用事がない限りは電源も切っておきなさい」

わかりました。ポチッ。

「それから！　当然のことですけれど上演中はみだりにしゃべったりしないこと。ほかにも、大きなあくびをしたり、いびきをあげて寝たり、まわりのお客さんに迷惑がかかる行為はしないこと。わかったかしら？」

は、はい……。お芝居って決まり事がたくさんあるんですね。

「あたりまえですわ。観客席で話し声や大きな音がしたら、舞台上の役者だって演技に集中できないでしょ？　わたしたちは演劇を見るだけじゃなくて、その空間を役者と共有しているんだから、最低限のマナーは守らないと」

おお、いいこと言いますね、先生！

「別にいいことでも何でもないわ。当然のことよ。さ、ほら……始まるわよ、お芝居が」

……ごくん。

「……」

ぎゅるるるるるる～……。

!?　せ、先生！　いま先生のおなかから大きな音が……？

「し、してないわよ！　わたし、おなかなんてすいてないんだから！」

先生、声が大きいです！　もうお芝居始まってます！

「あ……」

開演直後にハプニングはあったものの、先生のおかげで楽しく演劇鑑賞することができました。
やっぱり演劇は生に限る！　みなさんも一度見にいってみてはいかがですか？

矢部君はオタクなのか？
オタクじゃないのか？

「みんなはボクのこと、オタクだオタクだって言うけど、そんなにオタクじゃないと思うんだけどな」

額をつたう汗をぬぐいながら、そういう矢部卓男くん。

「そりゃ、マニアックなものに興味があるけど、それだけでオタクと判断するっていうのはどうかと思うけどね」

—は、はぁ。

「だってそうだろ？　鉄道模型が好きで、プラモデル作るのが好きで、アイドル写真を集めてて、パソコンが大好きで、キャラクターグッズを集めてて、軍事関係に詳しくて、いつ何時でもカメラを持って歩いているってだけで、オタクって呼ばれてるんだから」

—……。

「そんなのおかしいよな、まったく」

—あ、あの、矢部くんの趣味はなんですか？

「趣味？　さっき言ったの全部が趣味だよ。それ以外にも、天文にも興味があるし、もえぎの高校のかわいい女子生徒にも興味があるし……（にやり）」

—わ、わかりました、今日はありがとうございました！

「え、もう取材終わりなの？　もっとしゃべらせてよ！　いろんな事、語ってやるからさ！　ねぇってば！」

Takuo Yabe

Takuya's data

誕生日：1986年11月19日
星座：蠍座
血液型：A型
身長：175cm
体重：108kg
趣味：鉄道（Nゲージ等）、モデル作り、アイドル写真、パソコン、キャラクターグッズ
好きな物：同上
嫌いな物：アスパラガス
部活：天文
好きな食べ物：ドーナツ
特技：瞬間ピント合わせ



Interview
矢部卓男
Yabe Takuo

キラリ、白鳥君。さすがのプレイボーイっぷり発揮。

「やぁ、待っていたよ、今日は俺のことを聞きたいんだって？　何でもきいてくれよ、はっはっは（キラリ）」

う、うわ、歯が光った！　出会っていきなり歯を光らせての挨拶とは、さすがもえぎの高校一のプレイボーイと名高い白鳥くんだけのことはある……。

―え、えっと、白鳥くんの趣味などをお聞きできればと思うのですが……。

「そうだなぁ、スケートボード、スキー、それにカーレースを見ることぐらいかな？　あまり泥臭いものは僕には似合わないからね。スタイリッシュなものだけを、楽しむことにしているよ。はっはっは」

こんなキザなヤツがどうして女子生徒に人気があるんだろう。女子生徒は光る歯に弱いんだろうか？　わからない……。

―女子生徒にも人気があるようですが、その点についてはいかがですか？

「いやぁ、俺は自然に振る舞っているつもりなんだけどね。それで女子生徒のみんながクラッときてしまうのなら、俺は罪作りな男だよね。はっはっは（キラリ）」

インタビューしてるのがバカバカしくなってきた……ってあれ？

―お、さすが白鳥くん、女子生徒だけじゃなくて犬にも人気があるんですね。犬が足元にすり寄ってきましたよ。

「いぬ？　い、犬だって？　う、うわわあああああ!!」

―あれ？　白鳥くん、白鳥くーん！

犬を見た瞬間、白鳥くんは逃げ出すように走り去ってしまった……。けっきょくインタビューもここで終了。なんだったんだろう……？



Masaki's data

誕生日：1987年1月16日
星座：山羊座
血液型：AB型
身長：180cm
体重：75kg
趣味：スケートボード、スキー、カーレース鑑賞
好きな物：自分
嫌いな物：犬
部活：野球、サッカー、陸上
好きな食べ物：パスタ
特技：キラキラさせること

Interview 白鳥正輝 Masaki Shiratori



こんにちは。坂井泉水です。

正直言って、私自身「ときめきメモリアル」をプレイした経験はありませんが、

その世界観だけは理解していました。

リアルとバーチャル ——— 恋愛自体、心の中はどちらにも揺れ動いていますよね。

近くにいても、人の気持ちってよくわからないですよね。

そんな事をテーマにこの詞を書きました。

私も学生時代には切なく甘酸っぱい想い出がたくさんありました。

「ときめきメモリアル3」で、皆さんも素敵な想い出を作ってください。

2001.8.30「ときめきメモリアル3 KICK OFF Conference」へのコメントをいただきました。

日本一有名なときメモラーのMIDIはらふじ氏より

僕の中では、『ときめきメモリアル』というソフトは、単なる"ゲーム"っていう枠を超えた存在になっている。

『ときめきメモリアル』に出会ったのは、いまからもう6年以上まえ。"プレイステーション"本体を購入したときに、何の気なしに"プレイステーション"版『ときめき1』を購入したのがきっかけだった。「これがいま噂の『ときめきメモリアル』か、いったいどんなもんなんだろ？」みたいな、まったくの興味本位で買ってみたのだ。そこにおもしろさを求めたりとか感動を求めたりという気持ちはなく、「話のネタになれば」くらいにしか思ってなかったのだから、いまとなってはお恥ずかしい限りである。

さあ、それで家に持って帰ってみてプレイしはじめると……これが止まらない。気がつけば時計は朝5時を指していて、テレビの画面には如月さんが伝説の樹の下で涙ながらに告白してくれる姿が映っていた。

この瞬間から、僕の人生の進行方向はまったく違う方向へと向かっていくことになる。

まず、その翌週の週刊ファミ通の企画会議にて、浜村編集長に「『ときめき』の情報コーナーを書かせてください。僕が自分で責任を持って書きますから！」と自己主張。それまでまったく興味を持ってなかったゲームの連載記事を、1週間後から作り始めることになるなんて。まったく人生は何があるかわからない。

そしてその連載は約5年ものあいだ継続された。アンケートによる人気もなかなか高く、すごいときなんて35パーセント近く（つまり、ファミ通を買っている人の3人にひとりが"おもしろい"に○をつけている状況）の支持率を稼ぐに至った。ただ、これはライターとしての僕の力量でも何でもなく、ただ単に『ときめきメモリアル』というソフトの魅力の高さが呼び起こした現象ではあったんだけれども。

もちろん、そのことは僕自身がいちばんよくわかっている。書いているテキストのレベルがたいしたものじゃないこと、自分が伝えたいことの半分もみんなに伝えられていないこと、全部わかっていた。でも、それでも読者の人たちは"MIDIはらふじは『ときめき』を愛している人間だ"と認識してくれ、そして僕までも愛してくれた。

本当にありがたい話である。ライターなんて、読み手がいなければ物を書いている意味がない。そこに読者が存在するから、ライターは存在意義を見出せるのだ。僕は、きらめき高校掲示板、そしてひびきの高校掲示板の連載をとおして、僕の原稿を読んでくれる読者がすぐ近くいる、しかも僕と同じレベルで『ときめき』を愛している読者が読んでくれている、ということを実感させてもらった。

これはライターにとってすごく幸せなことであって。MIDIはらふじというライターは、読者のみなさんと、そして『ときめきメモリアル』というソフトに育ててもらったと、いまでもそう思っている。

エンターブレインを辞めてフリーライターになろうと思ったとき、そのことをまっさきに報告したいと思ったのは、『ときめき3』のプロデューサー、メタルユーキさんだった。『ときめき』がなければ、僕は誰からも支持されない五流ライターのままだったし、独立してフリーになろうなんて思わなかっただろうから。メタルユーキさんはそのとき真剣な顔で「じゃあMIDIさん、これからも『ときめき』を盛り上げるために力を貸してくださいよ」と言ってくれた。こんな若造に何ができるかわからないけれども、僕の愛するものを作り出した人間にここまで言われて、断る理由なんて何もない。正直いってそのとき僕は、うれしさのあまり、泣き出しそうになっていた。

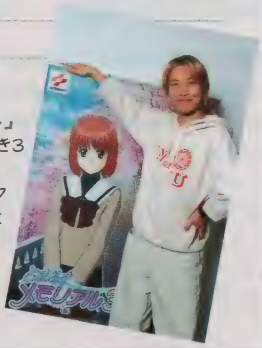
僕が新しい世界に飛び出せる下地を作ってくれたのは、誰が何と言おうと『ときめきメモリアル』なんである。だから、僕はこれからどれだけ時間がかかるかわからないけれども、『ときめきメモリアル』に恩返しをしていきたいと思う。フリーだったらいろいろできるはず。まずは、この"もえぎのウォッチャー"の原稿を書かせていただいた。

文章を書くテクニックもない。読み手の心を捕まえることもできない。でも僕は、『ときめき』が好きだ！っていう思いを込めた文章なら、誰にも負けない自信がある。その思いがこの"もえぎのウォッチャー"を読んでいるあなたにも届けばうれしいし、そしてあなたがもっと『ときめき』を好きになってくれれば、もっとうれしいんだけど。

僕はこれからも『ときめきメモリアル』のそばを歩き続ける。だって、そこが僕の居場所だから。

MIDIはらふじプロフィール

元(株)エンターブレイン、週刊ファミ通、ファミ通.com編集者。週刊ファミ通在籍時に『ときめきメモリアル』シリーズの情報ページ"きらめき高校掲示板"、"ひびきの高校掲示板"を担当。現在も週刊ファミ通誌上で『ときめき3』の情報ページ"もえぎの高校掲示板"を担当している。『ときめきメモリアル』シリーズを心から愛するあまりに、片桐さんのコスプレーヤーさんと結婚してしまうという離れ業を見せ、周囲をあっと驚かせた。いまはフリーライター兼何でも屋さんとして、原稿を書いたり、サイトを作ったり、ラジオでしゃべったり、イベントに出たり、カラオケでアニソンを熱唱したりと、なにやらバタバタとした毎日を過ごしている。



INTERVIEW

声優さんに聞く

VOICE ACTRESS

この6人があの『ときめき3』のキャラに!?

毎回話題の声優陣のご紹介！

毎作注目される声優陣。今回はこの6人が演じてくれました。みなさんもとっても気になるあの人この人。このコーナーでは4つの質問に答えてもらいました。毎回思うんですけど、なんだかキャラクターに似ている方が多いような・・・。偶然か果たして前作でも噂のあった探偵を雇って調査しているのか・・・。これから大活躍すること間違いナシの声優の皆さんを、キャラクター共々応援お願いいたします。



神田朱未

Akemi Kanda

牧原優紀子役

Birthday：11月10日
出身：愛知県
血液型：B型
好きな物：なす料理
嫌いな物：お化け屋敷
趣味：日本舞踊
代表作：WOWOW「新白雪姫伝説・プリーティア」（真綿役）
テレビ朝日「クラッシュギアTURBO」（カオル役）

Q1. 優紀子はオーディションの時から1番やりたかった役です。決まった時はこの時とばかり私の自慢の丸～いほっぺをつねっちゃいました。優紀子をやっているときは自分の中の素直な部分をいっぱい引き出して頑張りました。皆さんが“ゆっこ”と素敵な想い出をたくさん作ってくれることを願って・・・。

Q2. なんか恥ずかしいですねぇ。部活の先輩に憧れていました。

Q3.「優紀子」と「ちとせ」と「芹華」を足して1引いた感じでしょうか。（解説：はずかしがりやで、でもミーハーな所もあり、そして何と言ってもミステリアスな感じの少し落ちついた版）

Q4. 河合理佳ちゃんかな・・・。メガネをかけてみたい。あと、カワイイハチャメチャっぷりが良いです。

川口幸曜子

Sayoko Kawaguchi

相沢ちとせ役



Birthday：7月25日
出身：大阪府
血液型：O型
好きな物：中華料理
嫌いな物：プリン
趣味：ぶらっと史跡巡り・スポーツ観戦（特に野球）
代表作：「ヴァンドレッド」「スターオーシャンEX」

Q1. オーディションで相沢ちとせに一目惚れでした。絶対やりたいなー、やらせてくれないかなーって思っていたらめでたく事務所より“受かった”との連絡が！うれしくてうれしくて、思わず部屋の掃除をしてしまいました。本人としては気持ちを落ちつかせたくて。

Q2. 私は高校が女子校だったので、周りに“男の子”という存在がなかったんです。恋愛そっちのけで友達と遊んでましたね。それはスゴク楽しかったんですが、今思うともう少し“ときめき”があっても良かったかなと。

Q3. やっぱり相沢ちとせだと思います。

Q4. 御田万里。高笑いしそうじゃないですか。そういう高飛車な役もやってみたいです。

・・・・・・質問の内容・・・・・・

Q1. 今回の『ときめきメモリアル3』に関するエピソードを教えてください。

Q2. あなたの高校時代の恋愛エピソードを教えてください。

Q3.『ときめきメモリアル3』であなたに一番近いキャラクターは？

Q4.『ときめきメモリアル3』で違う役を演じることになったら誰が良いですか？またその理由は？



安田未央
Mio Yasuda

橘 恵美役

Birthday:5月16日
出身:千葉県
血液型:A型
好きな物:ショッピング・水族館
嫌いな物:エビ・人混み
趣味:読書・絵やお芝居を観ること・インターネット
代表作:TBS「アッコにおまかせ」ボイスオーバー

Q1.ものすごい量の台本の収録でしたが、特に大変だったのがEVS。何時間も単語ばかり読み続けながら、セリフがしゃべりたくて仕方なかったです。でも最後の収録の日に、音声を合成して名前を呼ぶのを聞かせていただいた時には、あまりの自然さに「やって良かったー!」と感動しました。楽しかったのは、他のキャラクターとの掛け合いのセリフを実際に他の方と一緒に録らせていただいたこと。本当に高校に通っているような気持ちで、楽しい収録でした。ありがとうございました!
Q2.同じクラスの男の子を好きになって、毎日校則の許す範囲内でヘアスタイルなど色々工夫して学校に通ってました。バレンタインに告白したら断られちゃいましたけど・・・。やっぱり伝説の坂じゃなきゃダメですか?
Q3.芹華かな・・・?あんなにカッコ良くはないですけど。
Q4.御田さん。あんな風に自分に自信を持って生きられるのって素晴らしいですよね。気持ちよくセリフがしゃべれそうです。



服部加奈子
Kanako Hattori

河合理佳役

Birthday:4月19日
出身:愛知県
血液型:A型
好きな物:梅干し・シャボン玉
嫌いな物:寒さ・歯医者
趣味:シャボン玉集め(今のお気に入りは試験管の形の物)
代表作:WOWOW「地球防衛家族」
テレビ東京「機動天使エンジェリックレイヤー」
テレビ東京「Z.O.E」

Q1.理佳ちゃんはひたすら研究の日々で、「あれ～?恋愛ゲーム??」と思っていた時に、待ちこがれたときめきシーンが!!それなのに・・・。なんだか私の方が照れてしまって大変でした。オトメ心って複雑ですよね。
Q2.3年間もあったのに、ひたすら友達と遊んでました。ほーんとうに恥ずかしがりで、片思いしているだけで自分がいっぱいいっぱいだったんです。(笑)
Q3.寒いのがキライな所が理佳ちゃんと同じですね。夜桜を見に行ったときにスゴク寒くて、花見よりもひたすら寒さと闘った時から寒いのがダメなんです。
Q4.御田万里ちゃん。高笑いは憧れです!

皆川純子
Junko Minagawa

神条芹華役



Birthday:11月22日
出身:茨城県
血液型:A型
好きな物:柴犬
嫌いな物:満員電車
趣味:犬の散歩
代表作:TX「テニスの王子様」(越前リョーマ役)
NHK-BS「宇宙探検隊SIMS」(ホイールズ役)

Q1.家でセリフの練習をしていたら、母に「おまえは男の子役なの?」と聞かれた。違うと言ったがどうも分かっていないようなのでベルバラのオスカルみたいな感じだよと説明しておいた。ちょっと違うか・・・。
Q2.かわいくてステキな恋をしました。私の良い想い出だから内緒です。
Q3.たぶん芹華。身長が一緒だし淡泊だし。
Q4.ゆっこちゃん。メインヒロインだし。

橋本涼子
Ryoko Hashimoto

御田万里役



Birthday:7月9日
出身:千葉県
血液型:A型
好きな物:お酒・夜
嫌いな物:甘い物・朝
趣味:料理・相撲観戦
代表作:ラジオキャラアニ.com「めだかの学校」
外画「ジンジャースナップス」

Q1.「初めての仕事だし、こんな高飛車な役が私にできるかしら・・・。」という不安も何のその、収録が始まったらハマるハマる!片手は腰で片手は口元という、オッホッホポーズで臨んだ現場はめちゃ楽しかったです!ただ初めて収録中の光景を見た人は怖かったかも。
Q2.ないっっ!
Q3.河合理佳ちゃん。自分では軽い冗談のつもりで無邪気(?)にした言動が原因で、周囲で色々ゴタゴタ起こるところかな。
Q4.神条芹華嬢。格好良いから。


続・続・絵描きの落書
黄昏れ
ときめき3発売記念
こちらタンゴマイク・ツー(TM2)司令部聴こえるか!!
ムーーン
ドドーン
カン
カン
ピィー
お仕事
お仕事
お仕★
自分
原画
担当制作
ババババ
バン
ときめき2は未だにホットエリア(激戦地域)なのだ
突破されそうだ増援を大至急よこしてくれ!!
ガピ
予備兵力は全部、他の作品で釘付けだ
ぷるぷる
要請は却下!
好運を祈る…
ブッ
註)本物のグリーンベレーは泣きゴトなんか言わないぞ
コナミから通信です
バン
ム
ダメかもしんない
パンパン
もしもし鬼編で──す♥
ときめき3の冊子用に何か描いてね──♥
…
どーする? オレ
どーする?
ドーン
演出様
わー
ピロリン
。鬼編さまのためなら喜んで!
。俺様はイソガシイのだ!!
。了解、了解!!


という訳で…
？どーんと
祝・発売!!のときめき3
おめでとうございます!!
ときめき2を描き続けて
5年目突入目前の大塚です。
（早っ）
なんだか今回も普通の人と
濃い人が極端な予感…。
内容を知らないと、ドキドキ
してイイなぁ。
自分もお客の一人として
楽しみたいですね。
スタッフの皆様、
鬼編様、
お疲れサマでした。
YUKIKO
SHIORI
皆さん、前2作共々
これからもよろしく♡。
HIKARI
約束、ね♡
牧原優紀子ちゃんて内気なワリにスカート短いのね。モジモジされただけで負けてしまいそう。
是非、お手製のお菓子を食べさせていただきたいものです。
私の注目娘だ
第1印象で気になるのが、この子。橘恵美嬢です。琴子の性格を丸くした感じか？古式さん側の気もするし、どうなんだろう。誕生日が、自分と一日違いとゆーのはちょっとウレシイ…
生八つ橋は自分も好きよ
来年こそ普通の正月を〜〜〜 大塚でした。

DISCUSSION

『ときめき3』を作った男たち（じつは女性1名含む）

DEVELOPER 開発者に聞く



『ときめき3』開発苦労話を大暴露

この本を手にしている人は『ときめきメモリアル3』のソフトに愛とか夢とか希望とかを求めてソフトを購入した人たちだと思われますがいかがですか？　違いますか？　違うなら謝ります。ごめんなさい、もうしません。で、そんな『ときめき3』を作ったのはどんな人たちなのか、みなさまに紹介したいという思いから、開発者たちによる座談会の場を設けさせていただきました。でもね、9人もの大人数が参加する座談会なんてまとまるわけないんですよ！　こんちくしょー！　でも、おもしろかったので掲載しますよハイ。あ、それから基本的に"一同（笑）"っていうのは省いてあります。あまりにも笑いの多い座談会だったので、いちいち入れてるととてつもない数になっちゃうんですよ。ご了承くださいましー。

司会進行：MIDIはらふじ

―ではインタビューを始めさせていただくまえに、まず、みなさまのお名前と担当部門をお教えいただけますでしょうか。では順番に……。

MURA　え？　いや、向こう側から……。（と言って向かい側に座っていたこくらさんを指差す）

―え、なんでですか？　トップバッターはイヤなんですか？（笑）

MURA　そういうわけじゃないんですけど。

―じゃあ、MURAディレクターたっての希望でこちら側からお願いします。

こくら　企画と舞台設定を担当しましたこくら雅史です。

―僕はもう、こくらさんとはけっこう長いお付き合いをさせていただいてますが、今日は改めましてよろしくお願いいたします。

こくら　よろしくお願いします。

南　3Dデザイン担当の南です。

鷹島　シナリオ担当の鷹島です。

タナカ　南さんの指揮のもと、服飾デザインを担当しましたタナカです。

高木　おもに"プレイステーション 2"のシステムまわりのプログラムを担当しました高木です。

函館　ゲーム本編のプログラムを担当しました函館次郎です。

―そして最後に！

MURA　ディレクターをやってます、MURAと申します。

―さて、今日は『ときめき3』開発スタッフの座談会という事で皆様にお集まりいただいたんですが、まぁぶっちゃけた話、このインタビューを取っているこの時期は開発も超大詰めな時期なわけで。

MURA　そうですね。

―こんなとこで座談会開いてる場合じゃないとは思うんですが、すぐに終わりますのでちょっとだけお時間をください（笑）。と、いう話をしていたところで、いまおふたり遅れてご到着されました。ではさっそく自己紹介をお願いします。

笠井　あ、はい。EVSの担当をしました笠井です。

メタルユーキ　プロデュースをやってますメタルユーキです…。

MURA　あ、テンションが低い（笑）。

―もう開発大詰め段階で疲れ切ってるってのがまざまざとわかりますね（笑）。ま、ともあれこれで参加メンバーが全員揃いました。さて、それでは仕切りなおしていきたいと思うのですが、開発ってここまで順調にやってきたんでしょうか。

メタルユーキ　いや、波乱万丈ですよ。

―そのへんについてはみなさんもいろいろ言いたいことがあるでしょうから、このマイクに向かって思いの丈をぶつけてください。

メタルユーキ　うちのプロダクションって、比較的大きなプランニングっていう部分、こういう商品をいつ頃までに作って、どれだけの予算をかけてそれを作って、どれだけの人員を集めて、どれだけ売ろうかっていう大枠の部分は私のほうでプランニングしているんですけど、現場の作業を仕切るのはMURAディレクターがやっているので、彼がいちばん苦労してるんじゃないでしょうかね。

―というプロデューサーのお話ですが……。

MURA　いやぁ、言っていい事と悪い事があるんで全部は言えないんですけど（笑）。そうですね、私自身ディレクター職が初めてだったんで、それで作業を仕切るのが難しかったなぁ、と。

―それは、暴れ馬な連中ばっかりだったから手綱さばきが大変だったってことですか？

MURA　そうですね。フェラーリのF40が何台もあるような（笑）。

―ロデオ感覚で。みなさん曲者揃いなんですか？

MURA　みんなおとなしいんですけど、じつは内心……。

メタルユーキ　腹の中にはいろいろ抱えているワケですよ（笑）。

―わー、愛憎渦巻く制作現場なんだー。

メタルユーキ　あと、MURAディレクターは若いんですよ。

―いまおいくつなんですか？

MURA　30歳です。

メタルユーキ　だから、自分より年上のメンバーをたくさん抱えてますしね。

―そのへん難しかったりとか。

MURA　そうですね…ええ、そうなんですよ（笑）。

メタルユーキ　先輩も多いしね。

MURA　そうですね。でも、こう見えても僕も、業界歴10ン年なんですよ。

―高校卒業してすぐ業界に入ったんですか？

MURA　いえ、九州の某A社さんでずっとバイトをやってたんですよ。で、大学と大学院を出てコナミに就職したんです。

―へー。あの、ゲームっていくつもの制作部門が協力してひとつのソフトを作るじゃないですか。今回『ときめき3』をディレクションしてて、いちばん大変だったパートってどこでしたか？

MURA　そうですね…いちばん大変だったのは…（一旦言葉を飲み込んで）あ、時期によりますね。全部同じぐらい大変でしたね。

―優しいですねー（笑）。

メタルユーキ　まだ開発終わってませんから（笑）。

―今回"プレイステーション 2"にハードが変わって、プログラマーさんたちもいろいろ難題にぶつかったんじゃないかと思うんですが。

函館　んー……んー……（長考）。

―え、楽勝だったんですか？（笑）

函館　いえ、難しかったんですが……。

MURA　開発者の中にも"プレイステーション 2"でソフトを作るのが初めてって人が多かったんですよ。開発を始めるころに"プレイステーション 2"が発売されたばっかりだったので、まずは"プレイステーション 2"というマシンに慣れる事から始めて、いわゆる助走期間が長かったというのはありますね。

―あ、研究期間ってやつですね。

MURA　ええ、そうです。

―以前までの『ときめき』って"プレイステーション"を中心にソフトを作られてましたけど、そこから"プレイステーション 2"にポーンとハードが移って諸問題が発生したと思うんですが、そのあたりで苦労された事とかありますか？

函館　システムに関しては、高木さんに僕らが開発しやすいようにサポートしていただいたので、すごい助かりましたね。高木さんがいなかったら『ときめき3』の開発は終わってないだろうってぐらいで。

高木　自分は『ときめき3』の前に"プレイステー



ション2"で『グラディウスⅢ&Ⅳ 復活の神話』を作っていて、"プレイステーション2"に慣れているという点では多少アドバンテージがあったんで、ほかのプログラマーさんが開発しやすい環境とか、みんなが『ときめき3』を作りやすくなる環境を組むように務めました。

—縁の下の力持ち的な存在だったわけですね。

高木　ええ、今回はその役割に徹したという感じですね。

メタルユーキ　今回のプログラム陣は、函館次郎がプログラムリーダーなんですけど、彼はPCエンジン版『ときめきメモリアル』からのスタッフですし、ここにはいませんけど『ときめき3』のトゥーンレンダリングのプログラムを作ったのも茅ヶ崎というPCエンジン版からのスタッフですし、高木も"プレイステーション"版『ときめき1』からのスタッフなんですよ。そういう意味では、キャリアも実績もあるし、『ときめき』の事を誰よりも知っているっていうメンバーで作ってるので、最強の布陣を敷いたつもりではあったんですけど…。

—あったんですけど?

メタルユーキ　"プレイステーション2"は思ったより手ごわかったなと(笑)。

函館　ハードが変わってプログラムが難しくなったというのもあるんですが、"プレイステーション"の頃よりもゲーム自体のレベルが上がっているので、プログラムもより高度なものを要求されてきてるんです。

MURA　今回は、表示をすべて3Dにしているというのが、いちばんプログラム的にも大きいと思います。

—トゥーンレンダリングといった新技術も導入されてますもんね。

MURA　前例がないだけに、進んでは戻り、進んでは戻りの作業の繰り返しでなんとかこの域までやってこれて。どの作業をしている人も、忍耐のいる作業だったと思いますよ。

メタルユーキ　単純な形のトゥーンレンダリングを使用したゲームっていうのは『ときめき3』の前にも発売されてるんですよ。でも、こういう人型をしたものが多関節で複雑に動くっていうものは、我々が開発している最中にはなかったんです。しかも『ときめきメモリアル』だから、それがかわいいと認識されないとどうにもならない。

—あ、そうですね。

メタルユーキ　そのへんがですね、クリアーするためには、我々も『ときめき3』を作っているという自負もありますし、それをユーザーさんにわかってもらえるクオリティーにしなくちゃならない。そのあたりがね、どこまでやればユーザーさんは納得してくれるのか。いままでのドットで打ってたり、セルをとりこんだ、それまでの『ときめきメモリアル』だって製作者が思いを込めて、ものすごい努力しながら作ってきたものじゃないですか。それに馴染んだユーザーさんが、今回トゥーンレンダリングという技術を用いて表現されたグラフィックにどれだけ馴染んでくれるだろうかという部分が不安でもあり、挑戦しがいのある部分でもあったわけです。

—こないだのゲームショウとかで発表された映像っていうのは、現時点で最高レベルのプログラムを駆使したものじゃないですか。で、あそこの形にいくまでって「こういうふうになるのかな?」ってのも見えない状態で進んでたんだと思うんですけど。

函館　作ったのは別の人間なんですけど、けっこう最初のうちからちゃんとできてたんですよ。もういきなり「萌え～」って感じで。

—萌え～、ですか!(笑)

メタルユーキ　そのへんは南くんが、どうやったら萌えキャラができるのかっていうノウハウをね、研究してましたよ。実機上で出る前に、パソコン上でいろいろ研究してたみたいですよ。

タナカ　僕とかは、『ときめき3』チームに遅れてあとから入ってきたんですけど、最初噂で聞いていたんですよ。「『ときめき3』はセル画のようなキャラをトゥーンレンダリングで動かすらしい」と。僕は正直言って「それはちょっと難しいんじゃないかなぁ」と思ってたんですね。で、チームに入る前に様子を見させていただこうということで『ときめき3』の開発現場におじゃまさせてもらって、南さんのパソコンで動いているテスト段階の女の子を見たんですけど、その女の子ってほとんどいまのキャラクターと違いがないんですよ。あれにはびっくりしました。

—あ、じゃあホントに最初の段階から「萌え～」で(笑)。

タナカ　ええ、「萌え～」でした(笑)。

南　やっぱり女の子メインのゲームなので、"萌え要素"っていうんですかね、そういうのは重要視して最初から開発してました。ただ今回は動くのがメインなので、キャラ単体で立ってて魅力がある絵っていうのがいままで基本だったと思うんですけど、今回はどっちかというと動いて魅力があるという、仕草とかで萌えが発生するという方向へ振ってるんですけど。

—静の萌えから動の萌えへ、みたいな。

南　そうですね(笑)。で、普通の女の子でもちょっとした仕草で「あ、この子かわいいな」って思ったりするじゃないですか。それまであまり気にしてなくても。そういうのって今回出せればいいなって思ってます。

—女の子の仕草とかしゃべりかたとかで「わー、この子かわいいな」って思う瞬間ってあるじゃないですか。あれって、どこまで開発者の方々の実体験が入っているのかなって、前から気になってたんですよ。セリフにしても仕草にしても表情にしても。

南　実体験は……あまりないかなぁ。

—いや、ここで嘘はつかないでください(笑)。

メタルユーキ　実体験というよりも、理想を思い描いていると思うんですよ。「こういう女の子がいたらいいな」っていう理想像をキャラに落とし込んでいるんじゃないですかね。現実でも写真映りが悪い女の子っているじゃないですか。写真っていうのは機械で撮るわけですから、基本的には嘘はつかないはずなんですよね。でも、実際に会ってしゃべったりしてみると、写真よりぜんぜんかわいい女の子っていっぱいいるわけです。そこだと思うんですよ、今回のポイントって。

—ああ、なるほど、うんうん。

メタルユーキ　ただ単純に枠の中で止まって収まってるだけのキャラクターの魅力じゃなくて、動いて語りかけてくれるときの感動というのが、いままでの『ときめきメモリアル』にもなかった違いだぞ、と。そのへんがやっぱり私なんかはグラフィッカーじゃないし、動いたときにどうなるかっていう、できてない部分に対する想像っていうのはできないんですよね。それに対してグラフィッカーの人たちは、動いたらこうなるんだからこう作っておこうっていう設計から始まるじゃないですか。そこらへんが今回初めての体験だし、そういうイマジネーションの部分で理想の女性を思い描くっていうのが彼らグラフィッカーの中にあったんじゃないかなと。

—そのへん、グラフィッカーさんの間でぶつかりあいとかはなかったですか?　「こう動いたほうがかわいいよ」「いや、この子はそんな動きしないよ」みたいな。

南　あ、それはけっこうありましたね。僕らが「この子の動きはこうで」って言うと、モーション担当のスタッフが「それは違うと思うんですけど」って感じで(笑)。それぞれ担当キャラが決まってるんですけど、長くキャラ担当をやっていると「この子はこういう動きはしない」とかっていうのは出てきますね。

—「彼女が髪をかき上げるときの仕草はこうじゃない。こうだ!」とか?(笑)

南　ええ。あとは「振り向くときはこうじゃなくてこうです」とか。けっこう細かい事まで話し合って作りましたね。

メタルユーキ　細かいといえば、通常のアクションゲームでトゥーンレンダリングをやるとしたら、最初から最後までたぶん同じ戦闘スーツみたいなのを着ていると思うんですね。でも『ときめき3』の女性キャラは晴れ着も着るし水着も着るし、ズボンも履くしワンピースも着るじゃないですか。それぞれ動きが違うわけですよね。

—あ、そっか!

メタルユーキ　同じキャラでも、ワンピースを着ているときと晴れ着を着ているときでは、動きが違うわけですよ。たとえば、晴れ着を着ているときにワンピースを着ているときと同じ動きをすると、絶対ヘンになりますから。

—そうですよね。

メタルユーキ　だから、それらをすべて作ってますから、すごいデータ量になってますよ。

—それって、何パターンぐらい作られたんですか?

MURA　……数え切れない……(笑)。単純に服装だけでいうと、全キャラで100パターンはありますよ。

タナカ　いや、200ですよ。

MURA　200?　あ、そうか、200か。

タナカ　傘を持っているか持っていないかっていう違いもありますからね。

—うわ、そっか!

タナカ　ここでひとつ言っておきたいんですけど、本当だったらデータを作るのは上半身だけでいいと思うんですよ。でもね、全身のデータを作ってるんですよ、足の先まで!

—ん?　でも、ゲーム中は上半身だけしか表示されないですよね?

タナカ　出てこないかなー、どうでしょ?(笑)

—あ、かわされた(笑)。

タナカ　全身分のデータを作ることで、動きだけじゃなくて、魂も入れてるつもりですから。

メタルユーキ　みんなそんな事をして徹夜してたんだね(笑)。

タナカ　ちゃんと和服だったら草履を履いてますよ。それに、草履だったら靴と違って歩くときにカカトと草履のあいだに隙間ができるじゃないですか。それもちゃんとカカトだけ上がるようにデータで作って表現してあります。

—すげー。

タナカ　そこまでする必要は本来なかったかもしれないんですけど、南さんの絶妙なスケジューリングのおかげでそこまで作りこめました(笑)。

南　段階を踏んで、ここまでできなかったらカットするよ、というスケジュール的な線引きは1ヵ月単位ぐらいでやってたんですけど、結果的に僕が想像していたものよりもスペックがオーバーしたものができましたね。

—個々のデザイナーさんたちががんばって。

南　そうですね。

—MURAさんはディレクターですから、お仕事として開発段階のグラフィックとか上がってきたものをチェックするじゃないですか。それってほとんどが、想像以上の出来だったりするものなんですか?

MURA　ものによりますけどね。でも、ほとんど一発で「いいね」ってものが多いですけど。

メタルユーキ　けっきょくは『ときめき』が何か、っていうのがわかっているかわかっていないかの差なんですよ。今回じつは内部スタッフってそんなに多くなくて、外部の方にもいろんなパートを発注しているんですが、やっぱり外注さんとなるとどうしてもお仕事になっちゃうじゃないですか。それを内部スタッフで『ときめき』らしくなるように修正していく作業っていうのを、僕ら側ではやっているわけですよ。

—ああ、ろ過するというか。

メタルユーキ　命を吹き込む作業ともいうんですけどね(笑)。それをすることによって、『ときめき』らしさを出しているわけです。

—あの、いま『ときめき』らしさという話が出ましたが、そのあたりはPCエンジン版からのスタッフだったこくらさんなら、よくわかる部分だと思うんですけど。いかがですか?　『ときめき3』の制作現場を見ていて。

こくら　いやぁ、MURAディレクターはすごい人だなーって思いますよ。

MURA　ありがとうございます(笑)。

こくら　本当にしっかりしているというか、MURAディレクターじゃなければ『ときめき3』はできなかったんじゃないかと思いますよ。『ときめき』作品のディレクターってすごく大変なんですよ。『ときめき1』のときも『ときめき2』のときも担当ディレクターは死んでるみたいな感じだったんで。

—こくらさんご本人で、『ときめき3』で大変だった点などはありますか?

こくら　私は2Dのグラフィックしかやったことがなかったんですが、今回の『ときめき3』は3Dなのでかなり困ったんですよ。場面設定とか考えるんですけど、3Dだと、正面から見れば問題ないのに別の角度から見るとおかしくなっちゃうというのも出てくるので、見えないところまで考えないといけなくて、難しかったなーと。そのへんを南さんと相談しながら、かなり修正とかしましたね。

—『ときめき3』でグラフィックが3Dになったことによって、ゲーム自体に立体感が出てきたと思うんですね。いままでだと、1枚絵でドーンみたいな感じでしたけど、『ときめき3』だとすごく奥行きがあるように思えちゃうというか。

こくら　南さんは、デート先の場所や背景も全部3Dで作りたいって、当初言ってましたけどね(笑)。

—そんな野望がっ!!

南　(笑)。できるんであれば、背景も3Dで作ってその中を歩き回るというのが理想ではあったんです。ただ、そこまでやるととんでもないことになってしまうので、まずはトゥーンレンダリングでキャラクターを動かせることを考えよう、と。



—じゃあ、背景も3Dにして動かすのは次回までの宿題ということで。

メタルユーキ　そうですね。実現できるようにがんばりたいですね。

—『ときめき』をすごいなって思うのは、毎回毎回新しいことにチャレンジするじゃないですか。いっちゃ悪いですけど、ほかのゲームとかでも「あー、『1』も『2』も同じような内容だねー」ってのもありますけど、『ときめき』って最新作が出ると必ず進化してる。あれは現場のみなさんから自発的に出しているんですか?

メタルユーキ　それもありますし、ユーザーさんをいい意味で裏切れる仕掛けがほしいという部分で、特許や実用新案に値するようなアイデアを入れていこうという指示は出しているんですよ。そのへんを技術的なものや演出的な部分で考慮しながら作っていくと。ただし考え方として、トゥーンレンダリングをやりたいからゲームを作るわけじゃないんですよ。技術先行であってはならないと思うんです。こういうおもしろいものを作りたいから、そのためにはトゥーンレンダリングという技術を導入するといいよね、と。あくまでもゲームをおもしろくするために、というのが前提にあるんです。笠井博士が「プレイヤーの名前を呼ばせるようにしよう」ってことで『ときめき2』でEVSを作ったようにね。

笠井　(笑)

—技術ありきじゃなくて、『ときめき』をおもしろくするにはどうすればいいかってところから技術開発をしているわけですね。

笠井　そうですね。ユーザーさんの意見を聞いてますと、EVSが出た、トゥーンレンダリングが出た、技術先行なんじゃないかと、そういうのもたまに聞くんですが、そうじゃないんですよね。僕の場合だと、やはり『ときめき2』に関わるまえに『ときめき1』をプレイしてみて、「どうしてプレイヤーの名前の部分だけ女の子は呼んでくれないんだろう?」という疑問があったわけです。みなさん、それはいうんです。「呼んでくれるといいんだけど、いまの技術じゃ無理だね。しかたないね」って。でも「しかたないっていっても、あったほうがいいなら作ってみよう

続 全開発員の MEMORIES 涙の思い出

開発開始から早2年半がたちやっと発売にこぎつけた、「ときめきメモリアル3～約束のあの場所で～」。みんな担当は違うけれども「ときめき」をより多くの人に楽しみ、喜んでもらえるように一生懸命頑張りました。そんな開発員達の涙の想い出・・・。過酷な労働に耐え抜いた、開発員達の声をお聞きください。そしてゲームの感想などもドシドシお待ちしております。

〒104-6041 東京都中央区晴海1-8-10
株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京
「ときめきメモリアル3感想」係まで。

ゆっこもりかもとにかくみんなカワイイです。歳とるってこうゆうことなのね。違うってえの。

PD企画部／広報宣伝その他雑務なんでも／三宅太郎

実際にプレイしてみて、ZARDさんへテーマ曲をお願いしたことを改めて良かったと感じています。

コナミ株式会社 CS事業本部／ライセンスコーディネート／早川英樹

今回は曲少なめで、というコンセプトの下に進めていきました。これだけの物量のゲームとなると、ついつい言いたい事、やりたい事をてんこ盛りにしがちで、スマートさを失ってしまう傾向にあります。以前関わったタイトルが物凄い物量だったので、自分自信見直す意味も含めて、今回はずいぶん控えめです。曲調も薄めにしてあります。（当社比）

SD制作部／平田祥一郎

俺たちの想いがみんなに届いて楽しんでもらえればいいなぁ・・・

制作3部／プロデュース／メタルユーキ

ゆっこ達全員は、僕も含めて大勢の開発員の遺伝子を受け継いだドーターたちです。一生懸命、精一杯の愛情を注いで立派な高校生に成長しました。そんなプリチィドーター達のこれからの三年間すべてを皆さんに託します。熱烈過剰に愛してあげてくださいネ！LOVE！

制作3部／服飾デザイン・絵コンテ（一部）／タナカヒデキ

キャクターそれぞれの表情豊かな仕種に注目してください。

制作3部／キャラ服飾モデル制作／大岩武司

彼女たちの仕草を観ながらプレイしてください。スキップなんかしちゃだめだ！約束だぞ！

制作3部／モーション／花田匡隆

いままで2Dしかやらなかった私にとっては、3Dは未知の世界だったです。

製作3部／企画・演出／こくら雅史

たまには背景にも目を向けてみて下さい。なにか面白い発見があるかも！…たまにでいいので。

制作3部／背景／井上佑子

今の自分の「精一杯」が広大なDVDの片隅に転がっています。楽しんでいただけたら幸いです。

制作3部／プログラム／釦

人生に趣味は必要不可欠。ひたすら「趣味」に打ち込めば、きっと素敵な未来が・・・。

第制作3部／プログラム・シナリオスクリプト／佐藤宏樹

「ときめきメモリアル」と「ゲームファンド」。最高のカップルのキューピットになることができて幸せです。

コナミ株式会社 経営企画部／ゲームファンド／神馬 豪

今回はシナリオも大幅ボリュームアップ！より細やかに、身近になった彼女たちとの高校生活をぜひ楽しんでください。

制作3部／シナリオ／鷹島あかね

一人でデートスポットの取材をしたんですが、一番思い出に残っているのは観覧車ですね。侘びしかった～。

制作3部／背景／柳沢陽子

今回は本当にたくさんの方々とお仕事をさせていただき、その出会い全てに感謝しております。ありがとうございました！

コナミマーケティング（株）CS営業部プロモーション／プロモーション広報担当／中原郁奈子

前作から時間の経つのが早いなという印象を持って今回のプロモーションを始めました。スタッフの皆からの要望に応えられるよう日々鋭意プロモーション中です。今回はなんといっても【フジテレビ・プレゼンタイガー】での展開が出来たこと。スタッフの皆様お疲れ様でした。これを読んでくれているユーザーの皆様、楽しんで頂いておりますでしょうか？これからもときめきメモリアルシリーズを応援してください。

コナミマーケティング（株）広報室／プロモーション担当／沼田隆

長かったけど、楽しかった収録！一語一句じっくり聞いて下さいね！おつかれっ！

（株）コナミミュージックエンタテインメント／音声監督／進藤澄子

担当になってから、あっという間に寒い季節に…ときめき3と一緒に皆さんとまた、違う季節を迎えられたらいいな…と思います。

コナミマーケティング（株）CS営業部プロモーション／宣伝担当／上野瑞絵

開発は山あり谷あり。色々なことがありました。いろいろなひとに「ありがとう」。

制作3部／企画兼ディレクター／MURA

みんな、本当に、本当に、おつかれさまでした。鬼編へ、たとえどんなに仕事が忙しくてもお菓子のやけ食いはいけませんよ。

PD企画部／プロモーション／重田修

いろいろ大変なこともありましたが、ついに完成しました。もえぎの高校での生活を楽しんでください。

制作3部／デザイン／南　辰真

今回も、モー大変でした。あまりにもだったのでスタミナドリンク無しでは生きられない身体になってしまいました。でもみなさんが、楽しんで頂けたら何よりという事で。

制作3部／ゲームメインプログラム／函館次郎

長かった。

制作3部／モーション／江原　仁

真夜中に一人でDVD-ROMを焼いていた時に壁に張ってあるポスターがいきなり落ちてきたのにはびっくりした。

制作3部／プログラム／高木章成

以前から作りたかった「ときめきシリーズ」。3作目にして、ついに開発に参加することができました。感無量です。

制作3部／プログラム・シナリオスプリプト／k-wakasa

「グラディウス」シリーズの移植に携わった後、「ときめきメモリアル3」に参加しました。コナミを代表するゲームに関われた事を誇りに思います。

制作3部／プログラム／佐藤秀明・Aki3・

相沢のパーティー服が好きです。羽パタパタをやらせてもらいました。次回作では飛ぶ予定です。（嘘です）

制作3部／キャラモデル、モーション／しずもん

PCエンジン版から携わって、はや3作目。まず、今までとは違うのがグラフィック。これにあわせてサウンドもパワーアップしないとアカンゆーことで、何とか頑張りました。ただ、いつもの事ながら音声の量が半端じゃなく、DVD-ROMでもぎりぎり入るかどうかと…。兎に角、出来上がってホッとしております。では、ご存分に「ときめきワールド」をお楽しみ下さい。

SD制作部／サウンドプログラム／ディレクター／あきろびと

女の子はクルクル、スカートはヒラヒラとかわいい女の子の仕種にこれほど苦悩したのは初めてよ～

制作3部／モーションイベント／村上晴美

2に引き続き、ちょこっとだけお手伝いさせていただきました。

制作3部／背景修正とエフェクト作成の一部／猿田雅之

おつかれっ☆ってなカンジで「とき3」ど～よ？今回は色んな所で実験的なコトもやってみたんだけど、い～カンジになってるかな？感想とか評価とかあったらガシガシ言っちゃっておんくんなまし。

SD制作部／効果音／Taku

今回「ときめき2」に引き続き、EVSを担当いたしました。新しいハードになり、できることも増えましたが、今後もっと進化させていきたいと思っています。末永くご声援をお願い致します。

制作3部／EVSドライバ作成／笠井治

今回はとってもスケジュールが厳しくて、怒りまくって悩みまくって前作より歳もとったので大変だったけどホントできてよかったです。一緒にお仕事していただいた皆さん本当にありがとうございました。

PD企画部／ロゴ、印刷物デザイン・限定版制作／竹田延代

Tokimeki3 0

namidano hensyuukouki

涙の編集後記

別冊 Moegino Watcher Vol.0

2001年12月20日発行

KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO STAFF

エグゼクティブプロデューサー/石塚通弘
プロデューサー/メタルユーキ
ディレクター/MURA
サブディレクター/こくら雅史
イラスト制作/南辰真・タナカヒデキ・江原仁・花田匡隆
広報/重田修・三宅太郎
制作進行管理/片山博史・富田祥子
別冊もえぎのウォッチャー制作担当/竹田延代
別冊もえぎのウォッチャー制作担当アシスト/北澤麻依
協力/ときめきメモリアル3制作チームの皆さん

KONAMI STAFF

プロモーション/上野瑞絵・中原加奈子・倉野次郎・沼田隆
ファンド担当/神馬豪
ライセンス担当/早川英樹

Special Thanks

羽田健太郎・ZARD・渡辺英治・神田朱未・大塚あきら
ゴツボ×リュウジ・見野喜則(角川書店・少年エース編集部)
MIDIはらふじ・伊藤淳/渡邊誉史(アフロ・フォトエージェンシー)
若林明子/藤城飛鳥(株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)
野村信介/安田英人/永瀬隆造(株式会社ソニーミュージックコミュニケーションズ)・村山晋平(株式会社MDF)
佃豪人(JOY-T)・安部順(STUDIO Swing)・舟橋利尚
太田猛彦(株式会社ヤマトクリエーション)
藤田靖生(株式会社シイエム・シイ)
真田直広(株式会社バビック)・石川史(コナミTYO)
進藤澄子/小池順子/伴野宏(コナミミュージックエンタテインメント)
熊坂省吾/橋本好史/高田恵理/近藤由佳絵(コナミ株式会社CP事業部)

本当に大勢の方にお世話になりました。
皆さんのお力と優しさで無事完成できました。
本当にありがとうございます。
そしてこのゲームを買ってくれたファンの皆さん。
これからも御期待にこたえられるよう頑張ります。
本当にありがとう。

いかがだったでしょうか、もえぎのウォッチャー。楽しく読んでいただけましたでしょうか？　ちょこちょこと原稿を書かせていただいたMIDIはらふじです。まさか『ときめき3』の限定版に同梱される冊子の原稿を手がけることになるなんて、数年前には想像できなかったですよ、ホントに。自分でもびっくりしてます。びっくりしすぎて、原稿も緊張しながら書いたため、なかなかこっ恥ずかしいものになってます。まだまだ修行が足りません、精進いたします。
今回はバタバタしたなかでの原稿制作になってしまったため、いろんなかたに迷惑をかけてしまいました。とくに鬼編集長こと竹田さん、ごめんなさい！　もうしません、あうう。殴らないでください、パワーボムはやめてください、あああ、タイツのあいだから出したフォークで僕の額を突かないでください……。それぐらいされてもしょうがないぐらいにご迷惑をお掛けしてしまいました。
あと、インタビューさせていただいた開発者のかたがた、税理士の渡辺英治さん、ゆっこ役の神田朱未さん。いろんなお話を聞かせてくださいまして、本当にありがとうございました。
この本が『ときめきメモリアル3』の魅力を少しでも補完できるものになっていれば、僕の狙いどおりなんですが……。いかがですかね？できてますか？　ダメですか？　またみなさんの忌憚ない意見をいただければと思います。

さあ、原稿は全部終わった！　『ときめき3』で遊ぶぞー!!
うひょー!!……え、『ときめき3』単行本の打ち合わせ？
うそーん!!(泣)

MIDIはらふじ

2年前の限定版の時も、もうこんな大変な作業2度と無理だぁ……と思ったのに、また作ることになっちゃいました限定版。
今回の限定版は前回より遙かに大変だった……。思い出すのももうイヤかも。
ここにこうして形になって残っているのも、一緒にお仕事をしていただいた、いっぱいの人の優しさのおかげです。
私の強引なお願いを聞いてお忙しい中ご協力いただいた皆様、デザイン面などで色々フォローしていただいたSMCの皆様、寝かさないで原稿を書かせてしまったMIDIはらふじさん、そして私のわがままと暴走っぷりを温かく見守っていただいたときめき3チームの皆様と社内のスタッフの皆様、そして励まし愚痴を聞いてくれた色んな所の皆様、私自身も今回のお仕事で、多くの人達から色々な事を教わって良い勉強になりました。
この場をお借りして、本当にありがとうございました。
手にした皆さんが喜んでくれれば、本当に幸せです。
そしてまた今回も、今度こそ私の私生活もときめいて欲しいと切に願うのでした……。
いつになったら……。

脱・鬼編宣言　竹田延代
(コナミTYO・PD企画部)





TOKIMEKI MEMORIAL 3 CHARACTER GOODS INFORMATION

ときめきメモリアル3
キャラクターグッズ インフォメーション

＊＊＊書籍情報!＊＊＊

全国の書店にてお求めください

BOOKS

12/20 発売予定



ときめきメモリアル3 公式ガイドブック

●出版社;双葉社
●本体価格(予価);1000円

BOOKS

12/20 発売予定



ときめきメモリアル3 公式ガイド

●出版社;NTT出版
●本体価格(予価);1000円

BOOKS

12/20 発売予定



ときめきメモリアル3 スクールライフマニュアル

●出版社;新紀元社
●本体価格(予価);1000円

BOOKS

ときめきメモリアル3　公式完全ガイドブック
●発売予定;3月上旬　●出版社;双葉社　●本体価格(予価);1300円

ときめきメモリアル3　公式ガイドデラックス
●発売予定;3月上旬　●出版社;NTT出版　●本体価格(予価);1300円

ときめきメモリアル3　パーフェクトガイド
●発売予定;3月上旬　●出版社;新紀元社　●本体価格(予価);1300円

＊＊＊プライズ情報!＊＊＊

全国のアミューズメントセンターに投入予定！

PRIZE

2002年1月 投入予定





パッケージ形状

ときめきメモリアル3 ピンズコレクション

ソフトエナメル仕様の高級感あるピンズ。全6種。

●内容;6種　●サイズ;30mm×35mm×10mm



これからもどんどんグッズが出るよ！
期待して待っててね！

別冊 Moegino Watcher 別冊もえぎのウォッチャー
平成13年12月20日発行　限定版同梱設定資料集
発行元 もえぎのウォッチャー編集部　発行所 株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント東京
〒104-6041 東京都中央区晴海1-8-10　http://www.konamityo.com
限定版(通常):VW070-J1(SLPM 65079)
限定版(ファンド用):VW070-J9(SLPM 68504)
KONAMI®